PS2 e GENERATION No. 004 PERFECT GUIDE BOOK

THE LORD OF THE RINGS
THE RETURN OF THE KING™

魔戒：王者再臨
完全攻略本



授權全彩攻略本

PS2 No. 004 PERFECT GUIDE BOOK

THE LORD OF THE RINGS
THE RETURN OF THE KING

魔戒：王者再臨
完全攻略本



授權全彩攻略本

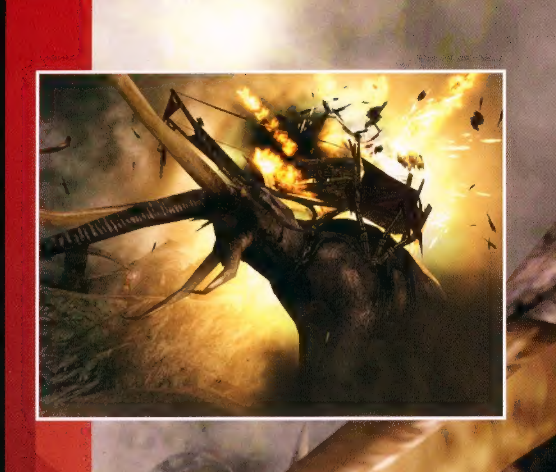
THE LORD OF THE RINGS
THE RETURN OF THE KING
魔戒：王者再臨
完全攻略本


序
魔戒至尊引眾戒、禁錮眾戒黑暗中。
至尊戒、馭眾戒；至尊戒、尋眾戒；

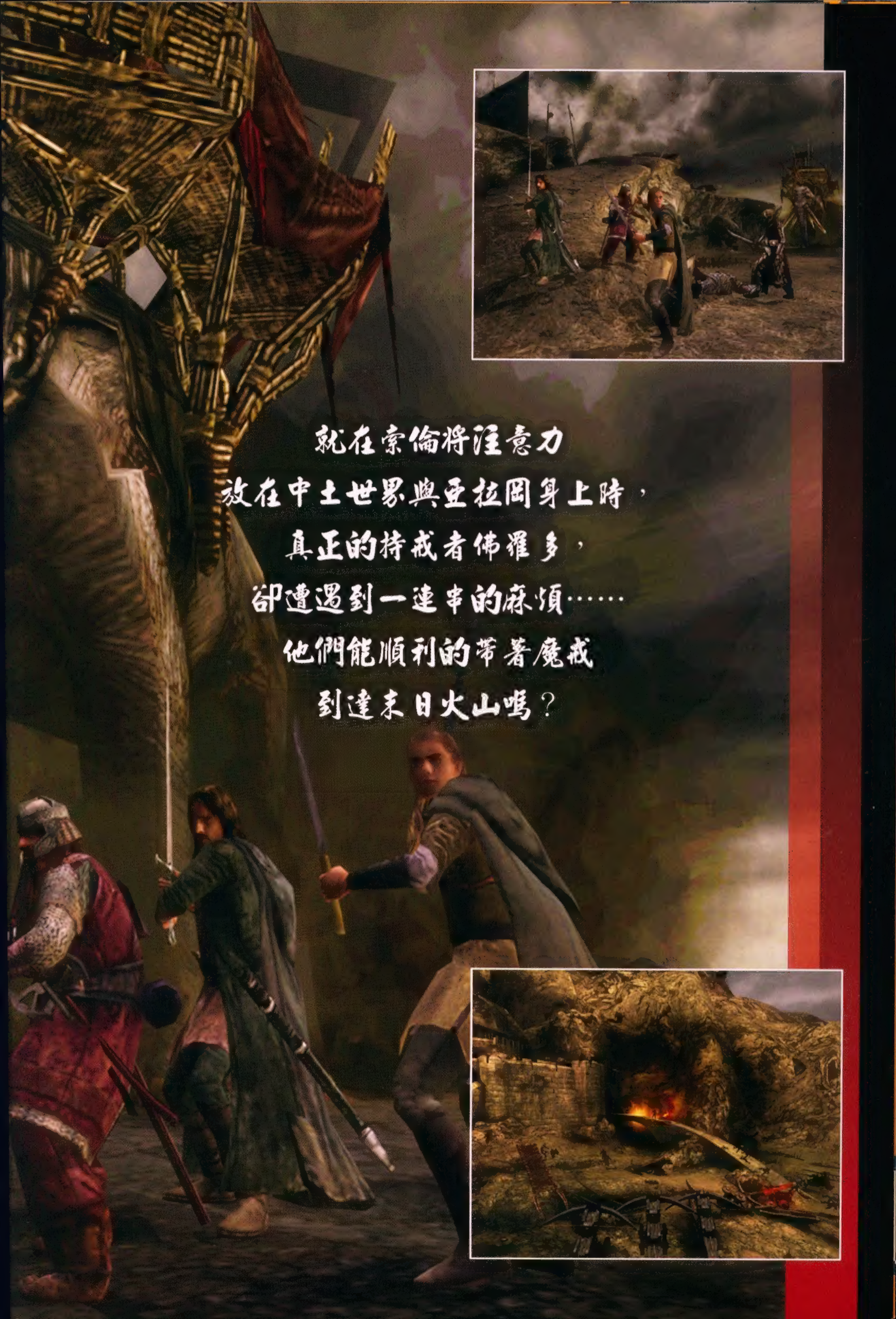
黑暗魔君索倫
在魔多末日火山的烈焰中，
鑄造了許多魔戒，
並將它分送給各種族。
表面上，
每個魔戒都有統治整個種族的力量，
但他們都被欺騙了。
因爲索倫還利用自己的血，
鑄造了可以控制其它魔戒的至尊魔戒。
他在這枚至尊戒中注入
了自己的魔力、邪惡與殘酷。







爲了銷毀魔戒，
甘道夫擬定了一個大膽的計劃。
他共派出四個哈比人，
讓索倫無法確定誰是真正的持戒者。
另一方面，
又盡可能的結合中土世界的人類勢力，
極力對抗索倫所率領的魔多軍，
並讓亞拉岡浮上檯面，
參與並主導對抗魔多軍的戰爭，
誤導索倫以爲埃西鐸的後代亞拉岡，
才是真正的持戒者。
這使得索倫決心派出大軍，
對中土世界與亞拉岡施加壓力，
使持戒者不得不運用魔戒的力量。


就在索倫將注意力
放在中土世界與亞拉岡身上時，
真正的持戒者佛羅多，
卻遭遇到一連串的麻煩……
他們能順利的帶著魔戒
到達末日火山嗎？



目　錄

操作系統篇

LORD OF THE RINGS THE RETURN OF THE KING THE LOR







LORD OF THE RINGS THE RETURN OF THE KING THE LOR

標題畫面

標題畫面出現後，按 START 鈕即進入主選單畫面。以下是主選單畫面的指令說明：





單人模式 (single player)：

進行單人遊戲；選擇之後還會出現「載入遊戲(Load game)」與「新遊戲(new game)」與個選項。如果是進行新遊戲時，還可以設定遊戲難度，有簡單(easy)、普通(Normal)與困難(Hard)三個等級。

合作模式 (co-op)：

兩個人合作進行遊戲；選擇之後會出現「載入遊戲(Load game)」與「新遊戲(new game)」與個選項。如果是進行新遊戲時，還可以設定遊戲難度，有簡單(easy)、普通(Normal)與困難(Hard)三個等級。

選項 (options)：

利用左右鍵可進行以下設定：

配樂音量(music vol)：	設定遊戲進行中的配樂音量，左側最小、右側最大
語音音量(voiceover vol)：	設定遊戲進行中的語音音量，左側最小、右側最大
字幕(subtitles)：	設定遊戲進行時，讓字幕顯示與否；On 打開、Off 關閉
振動(vibration)：	設定手把振動與否；On 打開、Off 關閉
難度(difficulty)：	設定遊戲難度，共有以下三種等級：簡單 (easy)、普通(Normal)與困難(Hard)

製作群 (credits)：

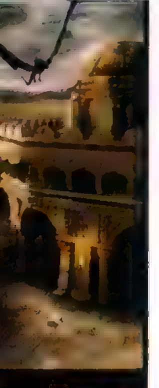
介紹有關本款遊戲製作小組的相關人員名單。

基本操作說明

PS2 按鈕說明



遊戲進行中	
START 鈕	在進戲進行中叫出暫停選單。
左微動旋鈕	角色移動。
右微動旋鈕	可代替攻擊鈕：往上、下代表強攻(同△鈕)，往左右代表快攻(同✕鈕)。
□鈕〈□〉	格擋(Parry)：可擋開敵人的攻擊。
✕鈕〈✕〉	快攻(Speed Attack)：快速攻擊敵人，但對持有盾牌或穿重型盔甲的敵人可能無效。
○鈕〈○〉	突刺、踢(Physical Attack)：雖然無法對敵人造成實質傷害，單獨使用沒有多大作用，但配合其它攻擊(快攻或強攻)使用，往往可讓敵人失去重心倒地。在守城戰中，也必須使用這個指令將敵人的攻城梯往下踢。
△鈕〈△〉	強攻(Fierce Attack)：全力攻擊敵人，除了可使敵人造成重大損害之外，還可打破敵人的盾牌或重型盔甲。
L1+✕鈕	遠距武器攻擊(Ranged Attack)。需配合✕鈕使用：按住 L1 鈕不放，再按✕鈕就可利用遠距武器攻擊敵人。平常✕鈕連打時，攻擊力如同快攻。如果按住✕鈕一段時間不放，集中力量後再放開，攻擊力比照強攻，有可能擊破敵人盔甲或盾牌
L2 鈕	向後跳開(Jump Back)，以避開敵人攻擊
R1 鈕	動作、使用(Action)：在遊戲中須使用戰場上的設施或武器時，靠近時會出現淡藍色光圈。站在光圈附近按 R1 鈕就可使用。
R2 鈕	致命一擊(Finishing Move)：在敵人倒地或還未完全爬起時，可直接將敵人一擊斃命
L1+L2+R1+R2	發動特殊能力：依使用角色特性不同，每個角色都有特殊能力。只要在適當場合按住這四個鈕不動即可發動。有關特殊能力的解說，請參考後面的角色能力解說



選單控制	
方向鍵	在各種選單中用來進行上下左右的游標移動
□鈕（□）	查看求助說明
×鈕（×）	決定
○鈕（○）	檢視關卡資訊
△鈕（△）	跳回上一層

XBOX 按鈕說明



遊戲進行中

按鈕	說明
START 鈕	在進戲進行中叫出暫停選單。
左微動旋鈕	角色移動。
右微動旋鈕	可代替攻擊鈕：往上、下代表強攻(同 Ⓨ 鈕)，往左右代表快攻(同 Ⓐ 鈕)。
X 鈕（Ⓧ）	格擋(Parry)：可擋開敵人的攻擊。
A 鈕（Ⓐ）	快攻(Speed Attack)：快速攻擊敵人，但對持有盾牌或穿重型盔甲的敵人可能無效。
B 鈕（Ⓑ）	突刺、踢(Physical Attack)：雖然無法對敵人造成實質傷害，單獨使用沒有多大作用，但配合其它攻擊(快攻或強攻)使用，往往可讓敵人失去重心倒地。在守城戰中，也必須使用這個指令將敵人的攻城梯往下踢。
Y 鈕（Ⓨ）	強攻(Fierce Attack)：全力攻擊敵人，除了可使敵人造成重大損害之外，還可打破敵人的盾牌或重型盔甲。
L+A 鈕	遠距武器攻擊(Ranged Attack)。需配合 Ⓐ 鈕使用：按住 L 鈕不放，再按 Ⓐ 鈕就可利用遠距武器攻擊敵人。平常 Ⓐ 鈕連打時，攻擊力如同快攻。如果按住 Ⓐ 鈕一段時間不放，集中力量後再放開，攻擊力比照強攻，有可能擊破敵人盔甲或盾牌
白鈕（○）	向後跳開(Jump Back)，以避開敵人攻擊
黑鈕（●）	動作、使用(Action)：在遊戲中須使用戰場上的設施或武器時，靠近時會出現淡藍色光圈。站在光圈附近按 ● 鈕就可使用。
R 鈕	致命一擊(Finishing Move)：在敵人倒地或還未完全爬起時，可直接將敵人一擊斃命
L+R 鈕	發動特殊能力：依使用角色特性不同，每個角色都有特殊能力。只要在適當場合按住這四個鈕不動即可發動。有關特殊能力的解說，請參考後面的角色能力解說

選單控制

按鈕	說明
方向鍵	在各種選單中用來進行上下左右的游標移動
X 鈕（Ⓧ）	查看求助說明
A 鈕（Ⓐ）	決定
Y 鈕（Ⓨ）	檢視關卡資訊
B 鈕（Ⓑ）	跳回上一層

出陣準備

遊戲選單說明

劇本選單

如果是第一次進行遊戲，會強制進入第一關。在第一關結束後，就在劇本選單中選擇關卡。但每個劇本的出現條件都不同，玩家只能選擇目前已經滿足出現條件的劇本進行遊戲。至於每個劇本的出現條件，請參閱第★頁攻略流程圖的說明。



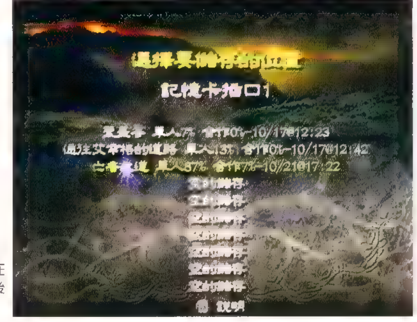


遊戲初期可以選擇的劇本很少，但隨著遊戲的進展，可以選擇的劇本將越來越多



每一個還不能選擇的劇本或製作花絮的出現條件，都可以按◉鈕檢視其出現條件

此外，在這款遊戲中，單人模式與合作模式的劇情進度是分開計算的。也就是說，在單人模式中的進度就算已經到達百分之百，可以選擇所有的劇本與製作花絮。但如果從來沒有進行過合作模式，那麼在進行合作模式時，還是要從頭開始玩，在單人模式中完成的劇情進度，在合作模式中完全不算數。



在進行記錄時，可以確認單人模式與合作模式的劇本進度百分比；在英文版中，1P 指單人模式的進度，Co-op 則是合作模式的進度。最後則是存檔日期。

單人模式與合作模式的差異

單人模式與合作模式之間的差異，最主要有兩個，一個是復活，另一個則是檢查點(CHECK POINT)。

在單人模式中，如果玩家操控的角色不幸死亡，沒得商量，立刻就 GAME OVER。但在合作模式中，依關卡的長度不同，玩家們有一到兩次的復活機會。但如果復活次數用完之後，再有人陣亡也會 GAME OVER。

相對的，在單人模式中的某些劇本，會設定固定的檢查點。只要通過檢查點，萬一玩家死亡，就可以從檢查點從新來過。但在合作模式中，就完全沒有檢查點的設



定；不論劇本多長，只要玩家將復活次數用完，並且有人陣亡，就必須整個劇本從頭來過。

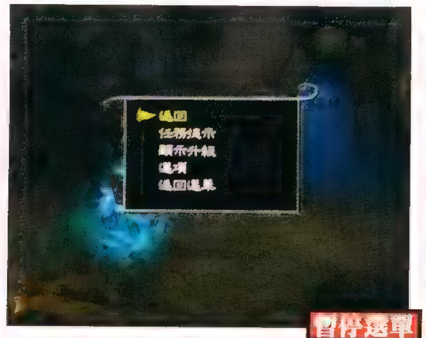
此外，在難度方面，單人模式與合作模式也有差異。簡單的說，就是合作模式的難度比單人模式高一級。也就是合作模式的「簡單」大約等於單人模式的「普通」，以此類推。

在選擇合作模式時，如果沒有在主機上插入兩隻以上手把，會出現錯誤訊息，無法進入合作模式

暫停選單

在遊戲進行中按 **START** 鈕，就可讓遊戲暫停，並出現暫停選單：

返回 (Resume)：	繼續進行遊戲。
任務提示 (Mission Tips)：	查看目前任務的過關提示。
顯示昇級 (Show Upgrades)：	查看角色目前的等級與已經獲得的戰鬥技能(限連續技)。
選項 (Options)：	進入環境設定選單。
返回選單 (Exit To Menu)：	跳出目前遊戲，回到劇本選單。



暫停選單



顯示昇級

遊戲畫面解說



❶ 目前操作的角色圖像

❷ 遠距武器目前數量，最大30

❸ 經驗值：前面是目前經驗值，右邊是昇級所需經驗值。而藍色的經驗值計量表，在集滿時即昇級。

❹ 生命力：目前角色所擁有的生命力；平常是綠色，在目前生命力降到最大值一半左右時會變黃色，降到40%左右會變紅，不滿30%時會閃爍警告。

❺ COMBO計量表：成功的攻擊敵人或擋住敵人的攻擊都會讓COMBO計量表上昇，但被攻擊 時會立刻下降，沒有任何成功攻擊或防禦時也會自然下降。而殺死敵人時的評價與經 驗值，都與COMBO計量表有關。殺死敵人時所得的評價、經驗值與計量表的關係如下：

COMBO計量表小於1/3圈時	得到普通(Fair)的評價，得到基準經驗值。
COMBO計量表大於1/3圈但小於3/4圈時	得到「良好(Good)」的評價，所得經驗值為基準經驗值的兩倍。
COMBO計量表大於3/4圈但未全滿時	得到「極好(Excellent)」的評價，所得經驗值為基準值的2又2/3倍。
COMBO計量表全滿時	即進入完美(Perfect)模式，此時所殺的敵人都會得到「完美(Perfect)」的評價，所得經驗值為基準經驗值的4倍，但計量表全滿的時間只有10秒鐘。此外，在進入完美模式時，該角色的攻擊力會暴增。

❻ 復活次數：僅限合作模式；目前所允許的角色復活次數。

❼ 殺敵數：僅限合作模式；目前所解決的敵人數量。

❽ 可利用的戰場設施：在戰場上有些設施或武器是可以利用或操作的。在靠近這些設施時，可以利用的設施或武器，就會出現淡藍色的圓圈，只要靠近圓圈按R1鈕(XBOX為R鈕)就可以使用。要注意的是，有某些設施如果使用不慎，反而會讓自己受害。

遊戲流程解說

這款遊戲的流程可分為以下幾個部份：

選擇新劇本

選擇角色

有無檢查點(CHECK POINT)？

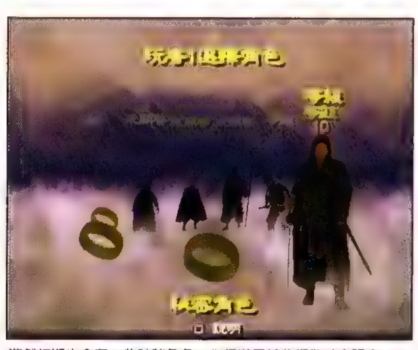
有：得到系統指定的中繼點，如陣亡則可由檢查點進行遊戲

無：整個劇本必須一氣呵成，如果陣亡必須整個劇本從頭來過

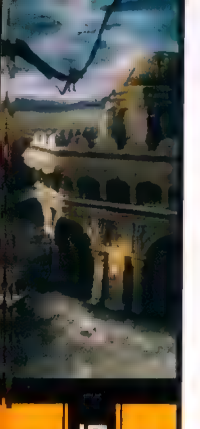
劇本完成，進行經驗值決算，並以經驗值購入新技能

留下記錄

在選擇角色時，每個劇本都只能讓限定的角色參與。可以參與的角色，頭上會顯示其目前等級。不能選擇的角色，頭上則出現「鎖定(Locked)」字樣。



遊戲初期也會有一些神秘角色，必須滿足某些條件才會現身



有關遊戲中的檢查點(CHECKPOINT)，在此做補充說明。首先再強調一次，檢查點只在單人模式適用，合作模式並沒有檢查點的設定。

遊戲檢查點分成兩種，一種戰場中的檢查點，另一種則是劇情上的檢查點。在某些戰場上，只要通過特定地點就會出現檢查點，萬一陣亡就不必從頭來過。而劇情上的檢查點，大都與中頭目有關。



戰場上的檢查點，一定會出現明顯的「檢查點」字樣



在進行中頭目之戰的前後，大都會出現特殊劇情，這也是遊戲中的檢查點。檢查點與記錄點不同的地方，在於檢查點是系統臨時設定的記錄點，如果關機或是放棄遊戲就會失效。以後如果要重玩劇本，就一定要從頭來過。

在與亡靈王的對戰結束後，就是一個劇本的檢查點。使玩家在大逃亡途中就算不幸陣亡，也不必再與亡靈王對戰，而是由大逃亡開始重玩

經驗值的決算與技能購入



❶目前所持有的經驗值總點數、❷在戰場上殺死敵人所獲得之評價數、❸任務經驗值、❹所獲任務評價、❺戰場加成經驗值

每個劇本完全結束後，就會進行經驗值的決算。基本上，在經驗值決算時所得的經驗值，是戰場上所獲得的經驗值加上任務評價加成經驗值(mission rating)。戰場評價與加成經驗值的關係如下：

完美 (Perfect)：+5000	極好 (Excellent)：+3000
良好 (Good)：+2000	普通 (Fair)：+1000

在經驗值決算結束後，玩家可以選擇「重玩(Replay)」，讓剛完成劇本從頭來過(剛剛所獲得之經驗值與評價作廢)。如果選擇「繼續(Continue)」則繼續進行下一個步驟：技能購入。





❻技能名稱、❼單人購入所需點數與購入狀態、❽集體購入所需點數與購入狀態、❾技能解說、❿技能操作說明

每個角色的技能都不太相同，有些技能是互通的，有些則是角色的獨特能力。在技能購入畫面中，左邊那排是單獨購入技能所需的經驗值，右邊那一排則是集體購入技能所需的經驗值。

在技能購入時，如果選擇單獨購入，就只有該角色得到該能力。如果選擇集體購入，則所有角色都會得到該能力，但相對的要付出的經驗值也比較多。但無論如何，集體購入都一定要比單獨購入划算得多。某些角色限定的技能，則會在集體購入欄出現「－」的字樣。

此外，購入的技能等級與該角色的目前等級有關。在等級未滿前，有經驗值也不能買。如果是其他高等級的角色先以集體購入買下來的技能，雖然形式上已經擁有了該技能，但等級未滿仍然不能用，一定要到等級滿足才能解禁。

角色能力解說

職業與特殊能力解析

與前代比起來，這一代的角色比較多樣化。整體而言，這些角色可分為三類：

巫師：甘道夫
戰士：亞拉岡、勒苟拉斯、金靂
小偷：山姆、佛羅多

巫師：甘道夫



巫師的攻擊力有一定水準，但體力低、防禦力也差，對剛開始接觸這款遊戲的玩家而言，巫師是不容易上手的職業。由於防禦力低，而且巫師路線的關卡難度特高(巫師之道)，如果操作不純熟的玩家，往往會在陷入重圍時被殺。而角色巫師的特殊能力，就是張開防護罩。在防護罩張開期間，巫師是處於無敵狀態的，而且攻擊力會增強，變得比較容易進入完美模式。

甘道夫所發動的防護罩，雖然可以進入無敵狀態，但缺點是按下按鈕後，必須讓甘道夫有一小段空檔不受攻擊，以發動防護罩

戰士：亞拉岡、勒苟拉斯、金靂



戰士系的角色，就是前一代的亞拉岡三人組。這三個角色，雖然能力上還是有明顯差異，但不論是招式或是攻防能力，都具有戰士的特色。他們擁有一定的攻防能力，戰士路線(王者之道)的難度算是適中，在戰場上就算陷入重圍，也不會簡單被殺，很適合剛入門的玩家。戰士系的特殊能力，是增強自己的攻擊力，使自己非常容易進入完美模式。

戰士系的特殊能力，可以在發動時間內提昇攻擊力，並加倍COMBO技量表的累積速度，可輕易進入完美模式，獲得大量經驗點數

小偷：山姆、佛羅多

小偷系的角色，攻防能力低得可憐。如果捲入混戰，很有可能被秒殺。他們的唯一特色就是速度快，不論腳程或是攻擊速度都相當快。

而且，小偷路線(哈比人之道)的劇本，沒有什麼太艱難的戰鬥，在許多戰鬥中，都要利用戰場設施一口氣殲滅大量敵軍，以減少被殺的危險。小偷系的角色，其特殊能力就是隱形。在危急時刻，隱形可說是救命用的法寶，更可用來背刺敵人。在許多場合中，適當的發揮這個特殊能力是很重要的。



小偷的隱形特殊能力；在隱形期間不會被攻擊，而且可以走到敵人背後，將敵人一擊必殺(PS2 的 R2 鈕或 XBOX 的 R 鈕)

在發動特殊能力時，角色圖像會出現時鐘似的計量表(見上面的附圖)。剛按鈕發動時，計量表會以順時針方向逐漸填滿角色圖像。

從一開始發動，到計量表填滿角色圖像為止，是特殊能力的有效期。一到填滿時，有效期就消失。接著計量表會沿逆時針方向開始消退，這段期間內無法再發動特殊能力。因此，特殊能力是無法連續發動的，玩家在發動特殊能力時，必須好好的掌握發動時機。



甘道夫 (Gandolf)

人物介紹：

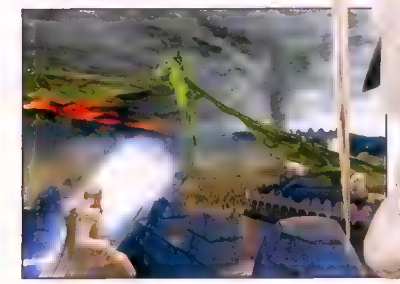
身為次級神，已經活了七千歲的甘道夫，被主神派來中土世界，協助人類抵抗索倫的黑暗勢力。在魔戒重現天日之後，甘道夫儼然成為了遠征軍的靈魂人物。他主導了對付索倫與魔戒的大戰略，使中土世界在絕望的黑暗中看到了一絲曙光。

能力解說：

結論先說：甘道夫應該是這款遊戲中最強悍的角色。他的肉搏攻擊力相[illegible]強，僅次於力大無窮的金靂。而遠距攻擊的破壞力，也僅次於勒苟拉斯。最[illegible]的是，他的遠距攻擊不但破壞力驚人，而且可以迅速連發。只要找得到補給，他可以用魔法在瞬間消滅大量的敵人。不只如此，他的 COMBO 技破綻小，威力又驚人，而且速度又快。不論是肉搏或遠攻，他的破壞力都是一流的。

相對的，他的缺點則是防禦力與體力較差。如果不小心被圍攻，或是被特殊敵人重擊，往往沒兩下就會陷入瀕死狀態。偏偏巫師之道的劇本中，有不少大亂鬥的戲碼。對還沒上手的玩家而言，甘道夫是個很容易 GAME OVER 的角色。但對熟練的玩家而言，甘道夫實在強得有點離譜。

項目	評價
近身攻擊	A
遠距攻擊	A
防禦力	D
速　度	B
COMBO 技實用性	S



亞拉岡 (Aragorn)

人物介紹：

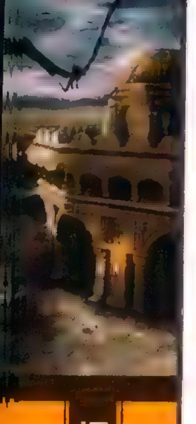
一開始以流浪神行客的姿態出現，但實際上是埃西鐸的後代。在魔戒遠征軍成立之後，原本誓言要保護持戒者佛羅多的他，最後選擇另一條路：配合甘道夫的大戰略。亞拉岡在中土世界不斷奔走，團結殘餘的反抗力量，最後更率領大軍，主動的進軍魔多，正式向魔王索倫挑戰，使索倫產生錯覺，並踏進甘道夫所設計好的陷阱之中。



亞拉岡是標準的戰士型角色，因為他攻守兼備，他也是最適合初學者的角色。不論近身肉搏或是遠距攻擊，雖然不是最強，但能力也不差。但也因為如此，「沒有特色」成了亞拉岡的特色。

要說他有什麼缺點，那就是他在發動 COMBO 技的時候，容易露出空門，往往會讓背後的敵人有機可乘。

近身攻擊	B
遠距攻擊	C
防禦力	B
速　度	C
COMBO 技實用性	C



勒荀拉斯 (Legolas)

人物介紹：

身為精靈族的一員，勒荀拉斯不但有長生不老的能力，同時也繼承了精靈族的優良傳統，擁有非常精良的弓術。除此之外，與其他精靈族一樣，他不但視力奇佳，也有與大自然溝通的能力，總是能看出別人無法發現的蛛絲馬跡。雖然精靈族向來與矮人族不合，但勒荀拉斯卻與金靂成為好友。

能力解說：

勒荀拉斯是個標準的弓箭手；弓術奇佳，肉搏攻擊力較差，但他的攻擊速度奇快，正可以彌補這個缺點。實際上，這個角色與甘道夫有點類似，只是攻擊力沒有甘道夫那麼強；如果給他用不完的弓箭，他可以迅速的放倒一大堆沒有防備的敵人。但他的防禦力也很差，萬一不慎被圍攻，一個不留神就可能受到重傷。但由於他的速度，使他的 COMBO 技破綻較小，只要好好運用 COMBO 技，就可輕易殺出重圍。

近身攻擊	C
遠距攻擊	S
防禦力	D
速度	A
COMBO 技實用性	A

THE LORD OF THE RINGS THE RETURN OF THE KING

金靂 (Gimli)

人物介紹：

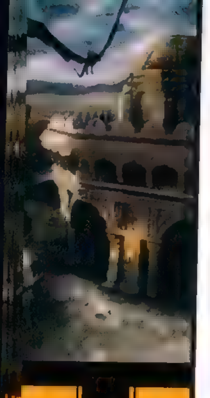
他是個非常頑固、頑強的矮人族，強大的力量再加上手上的巨斧，使他的破壞力極強，足以彌補身高上的不足。雖然平常暴躁易怒，但平常話很多，是個逗趣的角色。傳統上，矮人族與精靈族是水火不容，但他卻與勒苟拉斯發展出堅定的友情。身為遠征隊的一員，金靂永遠是個可靠的戰士。

能力解說：

就近身肉搏戰而言，金靂的攻擊力非常驚人；一般敵人被他的巨斧碰兩下就得歸西。但是，金靂的動作相當遲緩，這也是他的致命傷。除了他的 COMBO 技常容易露出破綻之外，在某些需要逃命速度的關卡，腿短的金靂往往變成了要命的拖油瓶，在合作模式中把同伴一起拖下水。但無論如何，他強大的近身攻擊力與防禦力，仍然使得這個角色還蠻適合剛入門的玩家。

項目	評價
近身攻擊	S
遠距攻擊	D
防禦力	S
速　度	E
COMBO 技實用性	E





山姆 (Sam)

人物介紹：

本名山姆衛斯；雖然只是個服侍、保護佛羅多的配角，不必像佛羅多承受魔戒的重擔，也沒有亞拉岡等人的戰績。但在「魔戒」系列中，他往往被大多數讀者視為最偉大的英雄人物。因為有了他不屈不撓的堅定意志，與足以抵抗魔戒誘惑的修養，佛羅多才能不斷的朝末日火山前進。

能力解說：

就戰鬥能力而言，哈比族的這些角色，戰力都相當薄弱。攻擊力低、防禦力也只有中等水準。簡單的說，除非很熟練的玩家，否則想要在大亂鬥中存活，實在有一點困難。幸好，哈比人之道的劇本，難度都不算很高。只要好好動腦，利用各關卡的機關與設施，就能輕鬆過關。

近身攻擊	D
遠距攻擊	D
防禦力	C
速　度	A
COMBO 技實用性	C

佛羅多 (Frodo)

人物介紹：

因為哈比人天生對邪惡的抵抗力，佛羅多成了甘道夫所指定的持戒者，並負起銷毀魔戒的重責大任。在遠征隊四分五裂之後，佛羅多與山姆兩人挑起了前往末日火山的重責大任。由於無法找到入口，佛羅多只得相信曾經受過魔戒毒害的咕嚕(Gullum)，也因此讓自己惹上了許多麻煩。

能力解說：

在這款遊戲中，佛羅多應該是所有角色之中最弱的。不論攻防能力都很差，唯一值得稱道的只有速度。因此，佛羅多的初登場，被安排在一個奇特的劇本中，這也是這款遊戲的特色之一。

能力	評價
近身攻擊	E
遠距攻擊	E
防禦力	E
速　度	A
COMBO 技實用性	C

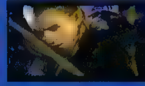



THE LORD OF THE RINGS THE RETURN OF THE KING THE LORD OF THE RINGS THE
THE LORD OF THE RINGS THE RETURN OF THE KING THE LORD OF THE RINGS THE

攻略篇







LORD OF THE RINGS THE RETURN OF THE KING

攻略流程圖


13.末日裂隙
(the crack of doom)
9.黑門
(the black gate)
8.米那斯提力斯中庭
(minas tirith-cortyard)
12.西力斯昂哥
(cirith ungol)
5.帕蘭諾平原
(pelennor fields)
4.南門
(the southern gate)
7.米那斯提力斯城牆
(minas tirith-top of the wall)
11.屍羅的巢穴
(shelob's lair)
3.亡靈王
(king of the dead)
2.亡者之道
(paths of the dead)
6.通往艾辛格的道路
(the road to isengard)
10.逃離奧斯吉力亞斯
(escape from osgiliath)
1.聖盔谷
(helm's Deep)
THE LORD OF THE RINGS
THE RETURN OF THE KING



巫師之道
(the path of the wizard)



王者之道
(the path of the king)



哈比人之道

基本上，這款遊戲的劇情可分為三條路線：

第一個劇本與最左側的三個劇本(編號 6～8)為巫師之道(the path of the wizard)，是為甘道夫(Gandolf)所設定的路線。

中間的劇本(2～5、9)為王者之道(the path of the king)，是為亞拉岡(Aragon)、勒苟拉斯(Legolas)與、金靂(Gimli)所設定的路線。但第 9 號劇本

最右側的路線(10～12)為哈比人之道(the path of the hobbits)，是為山姆(Sam)所設定的路線。而最後一關末日裂隙(the crack of the doom)，則是專為佛羅多所設定的劇本。

以下是各劇本的出現條件，如果沒有特別說明，表示單人模式與合作模式的出現條件一樣：

1.聖盔谷(helm's Deep)：進行新遊戲時強制進入的劇本。

2.paths of the dead ：第 1 號劇本完成後。

3.king of the dead ：第 2 號劇本完成後。

4.the southern gate ：第 3 號劇本完成後。

5.pelennor fields ：第 4 號劇本完成後。

6.the road to isengaro ：單人模式：第 1 號劇本完成後。

合作模式：第 5 號劇本完成後。

7.minas tirith - top of the wall ：第 6 號劇本完成後。

8.minas tirith - courtyard ：第 7 號劇本完成後。

9.the black gate ：第 5 與第 8 號劇本完成。

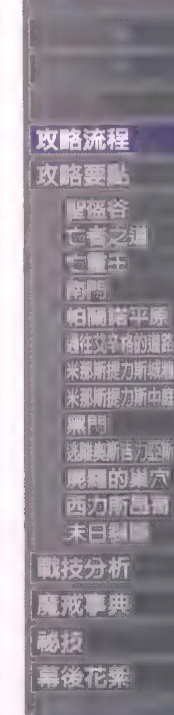
10.escape from osgiliath ：單人模式：第 1 號劇本完成後。

合作模式：第 9 號劇本完對後。

11.shelob's lair ：第 10 號劇本完成後。

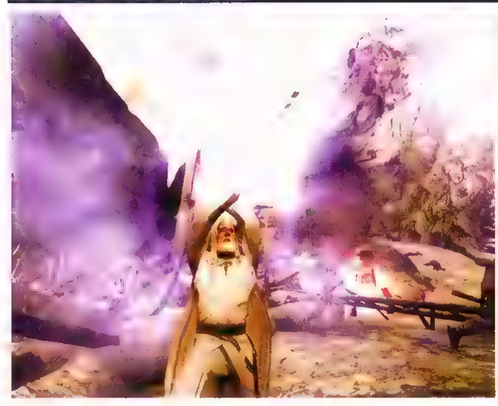
12.cirith ungol ：第 11 號劇本完成後。

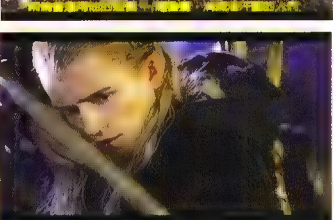
13.末日裂隙(crack of the doom)：第 9 與第 12 號劇本完成後。



聖盔谷 (helm's Deep)

劇情簡介



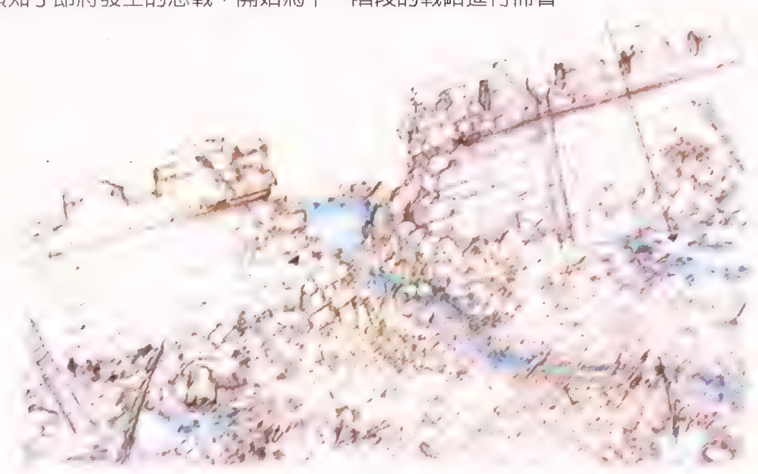


為了配合暗黑魔王索倫的攻勢，盤據在艾辛格的薩魯曼，派出了他所培養的強獸人部隊開始掃盪洛汗國，並一路殺到洛汗國的最後據點：聖盔谷。

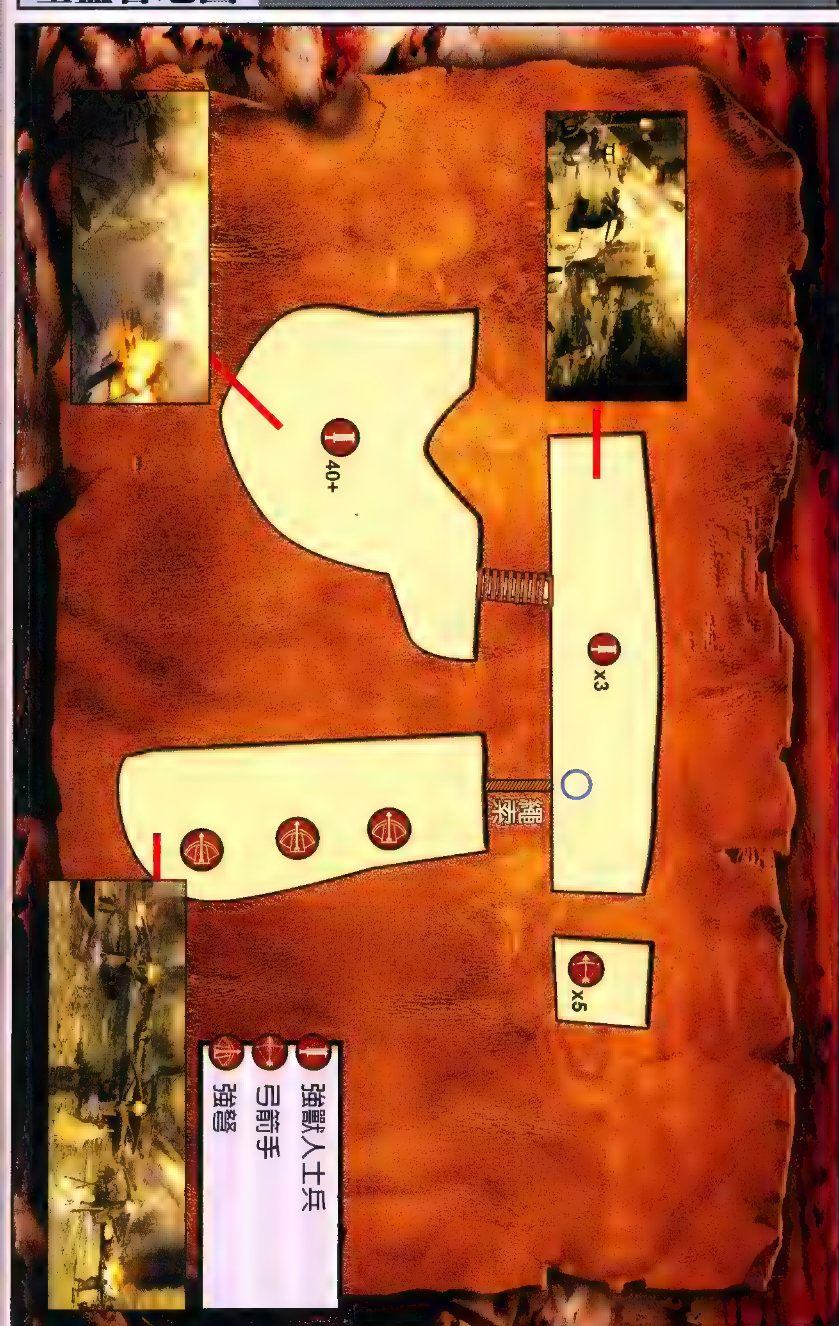
雖然有亞拉岡、勒苟拉斯、金靂與精靈族弓箭手的助陣，但強獸人仍然以絕對優勢兵力與強力的攻城兵器，打得聖盔谷無力招架。

就在最危急的時刻，甘道夫所率領的援軍及時趕到，配合聖盔谷的殘存兵力進行孤注一擲的逆襲。最後，在甘道夫的魔法下，強獸人軍團兵敗如山倒。

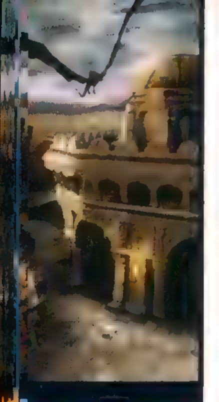
雖然聖盔谷之戰以人類勝利告終，但索倫的軍力仍然強大無比，艾辛格的威脅仍然存在。而急著逼出至尊戒下落的索倫，已經將眼光放在剛鐸王國。而甘道夫也已經預知了即將發生的惡戰，開始為下一階段的戰略進行佈署。



聖盔谷地圖



閱讀方向

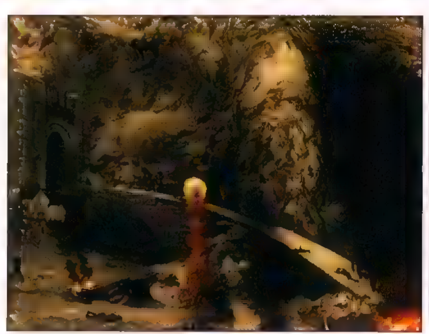


攻略篇



過關條件

使用強獸人所設置的強弩，將通往城堡的通道轟垮。



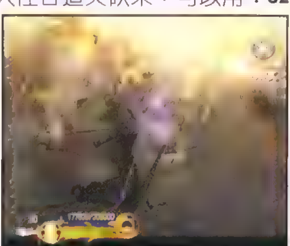


各階段攻略要點

這一戰有三個階段：

第一階段是城下混戰
第二階段是在城牆上解決弓箭手
第三階段則是在城下利用強弩將通往城內的道路轟掉

這一戰等於是用來讓玩家熟悉基本操作的。一開始遇到手持長刀的強獸人，可以用快攻，也就是 PS2 的⊗鈕連打(或 XBOX 的Ⓐ鈕)，快速的砍倒敵人。如果看到敵人往甘道夫砍來，可以用 PS2 的▣鈕(或 XBOX 的●鈕)擋開敵人的攻擊。等到手持盾牌的強獸人出現，就一定要先用△鈕將盾牌打破。對面有盾牌的敵人，快攻是沒用的，一定會被擋開。但如果盾牌被打破之後，就變成一般敵人了，快攻也可以進行有效攻擊。


面對沒有盾牌或鎧甲的敵人，用快攻就能解決


在城下混戰一段時間之後，會發生在城牆上的勒苟拉斯等人求救的劇情，這時候就要利用城下的梯子爬上城牆：用左微動旋鈕往梯子行動，就會自動爬上梯子



手持盾牌的強獸人：如果不先用強攻擊碎手上的盾牌，正面的快攻攻擊百分之百會被擋下



利用梯子爬上城牆之後，正對面會有敵人的弓箭手不斷的朝我方射擊。

這時候就必須使用遠距離武器加以還擊，也就是按住 PS2 的 L1 不放(或 XBOX 的 L 鈕)，再按快攻鈕就會進行射擊。

弓箭手解決之後，亞拉岡又會向甘道夫求援，請他幫忙擋住不斷衝進城堡的敵人。此時城牆上會出現爪鉤鉤住城牆，甘道夫就是要利用爪鉤下城。靠近爪鉤時，會出現藍色圓圈，這就是可以利用的道具，靠近圓圈後按 PS2 的 R1 鈕(或 XBOX 的 ● 鈕)，甘道夫就會利用爪鉤下城。

每一個可以使用的戰場設施，靠近之後都會出現藍色圓圈

下城之後，會在戰場上發現三具強獸人遺留下來的強弩。靠近時也會有圓圈出現，再按下使用鈕就可發射強弩。將通往城堡的通道爆破之後，這一關就正式結束。其實，如果不使用強弩，在一定時間之後，劇情也會自動發生。



強獸人留下來的強弩



不只是強弩，戰場上的長矛也可以使用，靠近後按 R1 拿起，再放開就可射出擊倒敵人。長矛的攻擊力極強，幾乎所有的敵人都會被一擊必殺

特殊戰術

其實這一關的甘道夫是不會死的，也就是不論 HP 再怎麼低都不會被殺死。因此，玩家可以放心大膽的戰鬥，不必怕被敵人殺死。

其實，甘道夫最強的武器是魔法，也就是他的遠距離攻擊。這一關更妙的是，甘道夫的魔法用不完，再怎麼用都會保持 10 發以上。因此，想要拿高評價的最簡單方法，就是一直魔法連發。

當然，持有盾牌的敵人出現後，還是必須先將他手中的盾牌擊破，魔法才能發生作用(或是自敵人背後的角度用魔法打也行)。在使用魔法攻擊敵人時，如果按住快攻鈕不放，待集氣之後再放開，其威力就會暴增，並可以擊破敵人手中的盾牌。

到了甘道夫前往設置強弩的戰場時，更可以利用地形取得高分。站在靠城牆的角落，不斷的以魔法攻擊對面的強獸人。因為那些強獸人不算是戰場中的敵人，只算是背景。甘道夫的魔法打得中他，卻無法將他殺死。但是，魔法擊中他還是會讓 COMBO 計量表往上昇。因此，甘道夫可以利用他以魔法連發來集滿 COMBO 計量表，再回頭攻擊戰場上的敵人，就可以輕易的得到許多完美(Perfect)的評價。

在這一戰結束後，別忘了在購入技能時，最起碼為所有同伴買下半獸人之斧(PS2 的 ⊗ ⊗ △)的連續技，這是最基本的戰鬥技能。



Coffee Break 洛汗國



位於剛鐸北方的洛汗國，原本只是一群鬆散的遊牧民族，並沒有明顯的國家組織。他們精於馬術、喜愛平原。

直到一場剛鐸與半獸人的大戰爆發，剛鐸在危亡之際，洛汗人的首領伊歐率領精銳騎兵，出奇不意的擊潰了半獸人，成功的扭轉了戰局。

為了答謝洛汗人的功勞，剛鐸王國將一部份精華土地賜給了洛汗人，洛汗國也正式立國。洛汗人以騎兵為主戰力，俗稱「驃騎」。在往後的諸多戰爭中，洛汗與剛鐸可說是唇齒相依，互相為對方解除了不少危機。

亡者之道 (paths of the dead)

劇情簡介



為了贏得魔戒戰爭，亞拉岡必須設法讓索倫相信魔戒在亞拉岡的手上，而騙過索倫的唯一方法，就是盡全力攻擊索倫軍，並消耗其兵力，以引起索倫的注意力，減輕佛羅多一行人的壓力。

為了達到目標，中土世界勢必要與索倫展開惡戰。為了抵擋即將到來的猛烈攻擊，亞拉岡決定進入從未有人活著回來的亡者之道。

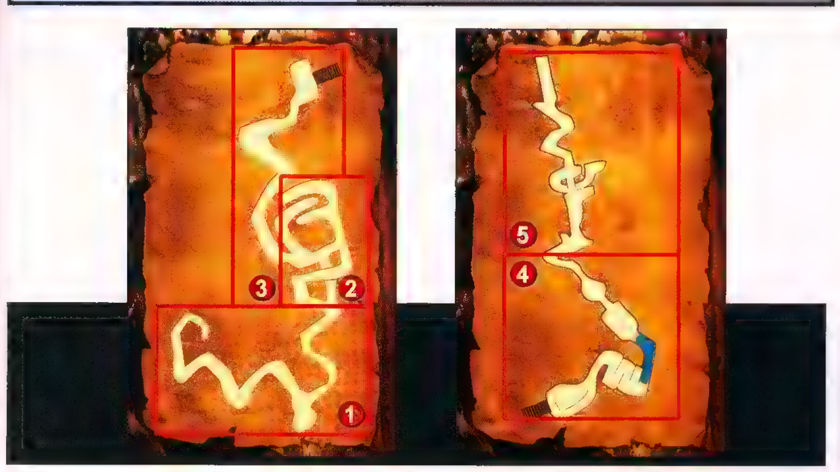
這個決定使大多數的人都非常震驚，猜不透亞拉岡在想什麼。但身為人皇後代的亞拉岡知道自己的使命，他必須通過亡者之道的試鍊，讓亡靈王屈服，借助亡靈王的大軍來消滅索倫的大軍。

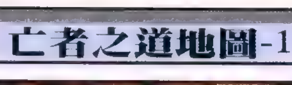
在亡者之道的入口前，一向習慣在地道活動的金靂，卻被地道裡的陰氣嚇得腿軟。但勒苟拉斯卻毫無所懼，因為他知道人類的陰魂傷不了精靈。





亡者之道地圖





亡者之道地圖-1

入口

x4

x7

x2

A

幽靈戰士

蘋果

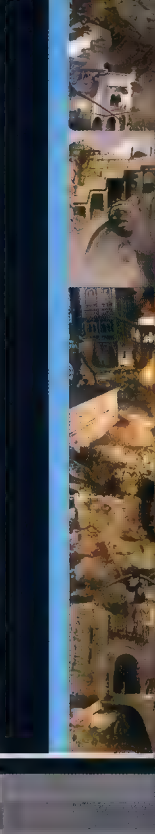
閱讀方向

亡者之道地圖-2

x3
x2
E
x3
B
x2
x4
A

幽靈戰士
弓箭手
蘋果
落石
經驗值

閱讀方向





攻略篇

THE LORD OF THE RINGS
THE RETURN OF THE KING

亡者之道地圖-3

C

x4

x4

B

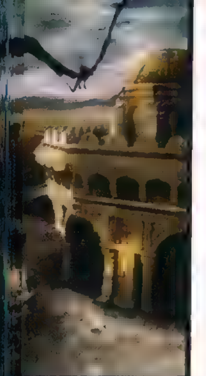
幽靈戰士
機關
蘋果

閱讀方向

亡者之道地圖-4



閱讀方向



亡者之道地圖-5

x30

x2

x3

亡靈王雕像

x2

D

幽靈戰士

弓箭手

蘋果

精靈乾糧

幽靈指揮官

機關

閱讀方向

過關條件

通過亡者之道的試鍊。

攻略要點

這一戰與聖盔谷之戰類似，難度並不高，等於是讓玩家習慣各式各樣的基本操作。不同的是，這一戰的戰場上，多了許多不同的戰場設施。

要注意的是，在許多地方都會出現的陰靈石，最好不要靠太近，如果碰到會被判定受傷。


沿路不斷出現並擋住去路的陰靈石，只要將出現的幽靈戰士消滅，陰靈石就會消失

在戰場上，往往有許多地方都會放置藥罐；橘色藥罐回復力較小、綠色藥罐回復力較大。

此外，有些敵人被殺死之後，身上也會掉出藥罐。雖然效力相同，但有一點不同的是，放在固定地點的藥罐，並不會消失。但由敵人身上掉出的藥罐，會在 **15** 秒左右就消失。某些藏在桶子或箱子裡的藥罐，也被視為固定藥罐，並不會消失。


來到吊橋時，先清理到對面的弓箭手，再啟動旁邊的機關，就能放下吊橋。過了吊橋就是單人模式的檢查點



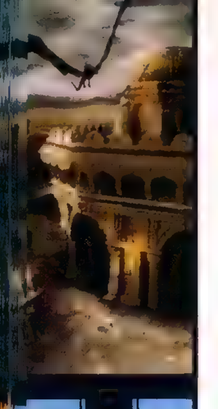
將亡靈王的石像推下，造出通往對岸的道路



接著往左沿逆時鐘方向繞一圈，利用旁邊的機關將大門拉起


在被封死的大橋上，亞拉岡一行人必須解決一定數量的幽靈戰士，這是見到亡靈王之前的最後試鍊

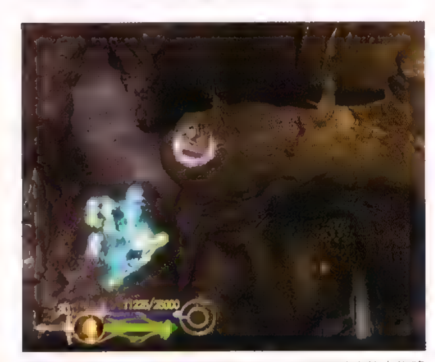
如果是單人模式，這一戰在吊橋那裡會有個檢查點(**CHECK POINT**)，如果通過檢查點不幸陣亡，可以由檢查點重新來過。但在合作模式下，就不會有檢查點的設定，這一點是玩家要注意的。



特殊戰術

這一戰的基本角色是亞拉岡、勒苟拉斯與金靂三人組。而這三個人都有加強攻擊力的特殊能力(PS2：L1+R1+L2+R2一起按；XBOX：L+R一起按)，善用這個特殊能力，可以輕易的讓 COMBO 計量表全滿，並得到大量的經驗值。

別忘了，以完美評價殺死敵人，是普通評價時的四倍！在看到敵人時立刻按下，就會馬上發動這個技能，此時只要朝敵人猛砍(也要適時擋開敵人的攻擊)，就可以輕易的將 COMBO 計量表灌滿。



在推下石塊之前，如果先發動特殊能力，利用附近的敵人先將 COMBO 計量表集滿，就可不費吹灰之力賺到一大堆經驗值！



這種頭上有HP的敵人，不但比較強悍，相對的他們的經驗值是一般敵人的二到四倍左右！這類的敵人，也值得發動特殊能力來賺經驗值

Coffee Break 聖劍納希爾

為了讓亡靈王臣服，亞拉岡必須以人皇的身份命令亡靈王。為此，精靈一族特地重鑄了聖劍，並及時將聖劍交給了亞拉岡。

數千年前，當人皇伊蘭迪爾與精靈王愛隆共同對抗索倫時，索倫親自出馬斬殺了人皇伊蘭迪爾，並擊碎了他手上的聖劍納希爾。伊蘭迪爾的兒子埃西鐸，趁索倫不備之際，以聖劍的碎片砍下了索倫戴有魔戒的手指。失去力量的索倫，頓時灰飛煙滅。而聖劍的碎片，後來則輾轉收藏在精靈族的手中。

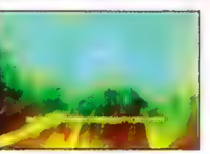
精靈王愛隆得知時機已經到來，於是決定重鑄碎裂的聖劍，這把重生的聖劍就被命名為「安都瑞爾」。在愛隆將安都瑞爾交到亞拉岡的手中之後，亞拉岡就正式以人皇的身份登上了歷史舞台，也繼承了王者的血統與宿命。



亡靈王 (king of the dead)

劇情簡介



為了召集亡靈軍團助陣，亞拉岡必須面對自己的恐懼，進入從沒有人活著離開的亡者之道，並以人皇的身份讓亡靈王屈服，而亞拉岡所持有的安都瑞爾，就是人皇的象徵。

經過一陣昏天暗地的搏鬥之後，亞拉岡終於以安都瑞爾讓亡靈王屈服，並與亞拉岡訂立契約；只要亡靈王的部隊為亞拉岡擊退索倫的部隊，這些被困在亡者之道、永世不得超生的亡靈，就能獲得解放。

過關條件

擊敗亡靈王，並活著逃出亡者之道。

各階段攻略要點

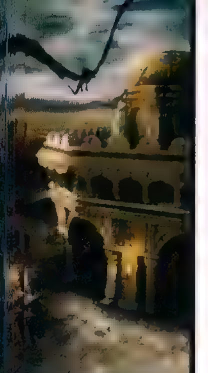
這場戰役大致分為兩個部份；
一是與亡靈王的戰鬥，擊敗亡靈王之後，則是在亡者之道的大逃亡。

在與亡靈王的戰鬥中，亡靈王不但攻擊力強，還會召喚手下，更會使出凡人無法抵擋的特技：山之風。在與亡靈王纏鬥的過程中，玩家要注意以下幾個要點：

1.在亡靈王剛從地底鑽出時，絕對不要靠近亡靈王，因為他剛從地下現身時是無敵的，更糟的是他的第一擊(由右向左的揮擊)是不可能被擋下的，連按格擋鈕(PS2 的 ■ 鈕或 XBOX 的 ● 鈕)都擋不住，被擊中的話還會受到重傷。



亡靈王剛從地下鑽出時，絕對不要立刻衝上去亂砍，否則只會白白受重傷



亡靈王地圖

閱讀方向



閱讀方向

2.亡靈王的近身攻擊模式有兩種：一開始是連揮三刀，在他第一次發動無敵的山之風之後，自此就會變成連砍五刀。在亡靈王展開近身攻擊時，一定要以格擋鈕連打擋住亡靈王的攻擊。

在確實擋下每一刀之後，立刻以組合技反擊，如「半獸人之斧(快攻、快攻、強攻)」。當然，如果是合作模式，就可以一個人在前面擋，另一個在背後偷砍。

要注意的是，亡靈王不是傻子，有時候他也會突然想到， 立刻轉頭追打偷襲者。



亡靈王在召喚手下之後，絕對不會近身攻擊，除非我方已經將其手下消滅。但這段期間，我方也無法攻擊亡靈王

3.亡靈王所發動的「山之風」是不可能擋住的，只能躲在案發現場的三顆大石頭後面避避風頭。長得比較高的角色(如亞拉岡)，光站在大石頭後面還不一定保證就沒事。如果不站在石頭最高點的後方， 還是有可能被颱風尾掃到。



亡靈王在這個位置出現時，百分之百會發動要命的「山之風」！！

4.近身肉搏並非擊敗亡靈王的唯一手段。事實上，如果玩家選擇的是勒苟拉斯，用遠程武器攻擊所造成的傷害更有效率。尤其是亡靈王在發動「山之風」時，一定是連續發動三次，將整顆大石頭分三次吹走。

在亡靈王每次發動「山之風」之後，都有一小段不會行動的空檔，別忘了用遠程武器多射幾下撈本。當然，不要離大石頭太遠 ，更不要衝到亡靈王面前用砍的，否則很難逃得過「山之風」的追擊。

此外，在亡靈王平常剛從地底鑽出時，也很適合用遠程武器攻擊，但不要太早攻擊。在他冒出來、揮完第一刀、並開始行動時， 遠距武器才能射得中他。太早的話會直接穿過，毫無作用。

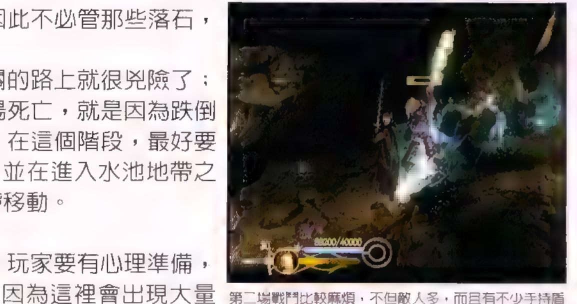
山之風只能靠躲在石頭後面的方式逃過一劫；但這些石頭不是金鋼不壞之石，每次的「山之風」都會吹走 1/3 顆的大石，這使得玩家不能無期限的與亡靈王耗下去，否則必死無疑

解決亡靈王之後，緊接著是亡者之道的大逃亡。結論先說，在這個戰役的三個預設角色中，最好不要選金靂！因為他的跑路速度實在太慢了。尤其是在合作模式中，金靂往往會因為腿短，把同伴拖下水。因為是在合作模式中，如果跑在後面的角色被壓死，跑在前面的角色也別想逃，因為同伴復活要等上十秒，但坑道不會讓你有十秒。因此，跑在前面的角色，最好要等等跑在後面的角色，降低同伴被地形卡住的機率。

不只是平常要儘快跑路，在亡者之道的大逃亡中，共有三次與亡靈戰士的對戰。這三戰也要速戰速決，否則時間一到，一樣會因為坑道崩毀，而被判定全滅。

通過拱門後的第一場戰鬥：這裡的幽靈戰士只有手持彎刀的戰士與弓箭手，沒有任何持有盾牌的敵人。儘可能以快攻儘快解決所有敵人。同時在最後一個敵人被消滅前，要儘可能靠近幽靈石，以爭取逃走的時間

在第二次與幽靈戰士的戰鬥之前，雖然路上有不少落石，但被打到的機會微乎其微，幾乎不可能被擊中，因此不必管那些落石，儘快跑就對了。

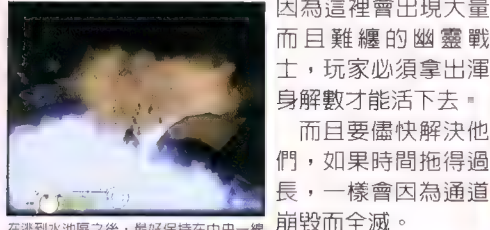


第二場戰鬥比較麻煩，不但敵人多，而且有不少手持盾牌的敵人，還有兩個幽靈指揮官(頭上有 HP 的幽靈)，不先以強攻打破盾牌，就無法以快攻加以攻擊

但打通第二關到最後一關的路上就很兇險了；被落石擊中的話，不是當場死亡，就是因為跌倒而浪費太多時間導致全滅。在這個階段，最好要靠右跑(面對螢幕的方向)，並在進入水池地帶之後，儘可能在水池中間地帶移動。

來到最後一個關卡之後，玩家要有心理準備，因為這裡會出現大量而且難纏的幽靈戰士，玩家必須拿出渾身解數才能活下去。

而且要儘快解決他們，如果時間拖得過長，一樣會因為通道崩毀而全滅。



在逃到水池區之後，最好保持在中央一線比較保險，被落石擊中的機率較小



最後一次與幽靈戰士的纏鬥：這次的戰鬥難度很高，組成敵人既多又強，而且還要在時限內解決所有敵人



在與幽靈戰士纏鬥時，絕對不要接近落石區，也就是退路被落石堵住的區域。因為那裡偶爾會有落石，被擊中有可能當場斃命

進階戰術

這個戰役，可以讓玩家體會亞拉岡三人組的特殊能力到底好在哪裡。在前作中，玩家必須精通各種必殺技，還要反應極為靈敏，才可能打出完美模式。但在這款遊戲中，亞拉岡三人組的特殊能力，可以讓玩家不必費多大力氣，也能輕易的以威力無窮的完美模式殺敵。

簡單的說，在亞拉岡、勒苟拉斯與金靂等三人發動特殊能力時(PS2 的 L1L2R1R2 一起按，或 XBOX 的 L 與 R 一起按)，在特定時間內(10 秒以上，玩家以點數換到相關能力時，時間會更長)，COMBO 計量表的累積量會增加為原來的一倍。

玩家可以試著在與亡靈王對戰時發動；在沒有發動之前，玩家試著擋住亡靈王的攻擊，就算連續擋住五次攻擊，COMBO 計量表也不一定會滿，但在發動特殊技能的期間，只要擋住亡靈王三到四次的攻擊，COMBO 計量表就一定會滿。因此，在與亡靈王的對戰中，在亡靈王的體力消耗到差不多時再發動特殊能力，就能輕易的以完



美評價解決亡靈王。附帶一提的是，在這款遊戲中，中頭目的經驗值是固定的，與評價無關，不論是完美評價或普通評價，經驗值都是一樣。如果是以戰役評價為考量，不必勉強一定要以完美評價解決亡靈王，反而是留著這些特殊能力來消滅一般敵人要划算得多。

以這場戰役為例，在與亡靈王的對戰中，與亡靈王的近身肉搏沒有必要使用特殊能力，反而是在解決一般幽靈戰士時發動比較划得來。接著在大逃亡時，第一次戰鬥如果在剛開始就發動，在第二戰中還可以再發動一次。至於最後一戰，因為戰鬥時間較長，如果沒有意外的話，也可以發動兩次。

在這場戰役中，特殊能力的發動，不只是牽涉到經驗值與評價的問題，還可能關係到能不能活命的問題。如果能利用特殊能力進入完美模式，就能利用暴增的攻擊力，儘快消滅敵人，以減少全滅(坑道倒崩)的機率。當然，並不是一發動特殊能力，就一定能進入完美模式。在發動特殊能力之後，一定要全神貫注，除了要儘快攻擊敵人之外，還一定要擋下敵人的攻擊！發現有敵人砍過來時，一定要用格擋擋住敵人的攻擊，因為成功的格擋也會讓COMBO計量表上昇。如果沒有擋住敵人的攻擊，就會造成COMBO計量表的下降。至於在進入完美模式後，就不要去管敵人的攻擊，如果身邊的敵人沒有持盾，就快攻連發；否則就先用強攻擊碎盾牌後，再快攻連發殺敵。

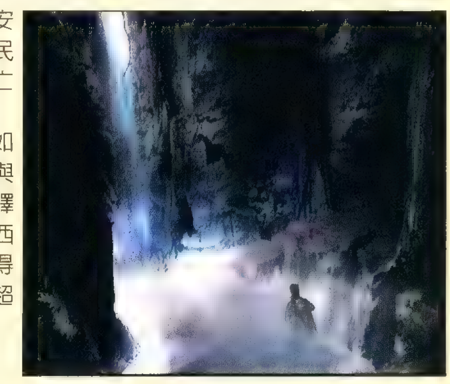
Coffee Break 亡者之道由來與傳說



位於洛汗國境內的亡者之道，沒有人知道它是什麼時候被發現的。唯一可以確定的是，進入亡者之道的人，似乎從來沒有人能活著出來。

在歷史上最有名的事件，就是洛汗國第二代國王布理哥在位期間(距離魔戒聖戰約五百年)，布理哥的兒子兼王儲巴多，在皇宮落成的宴會上，突然宣佈他要進入亡者之道。沒有人知道巴多在想什麼，也許巴多想的事與五百年後的亞拉岡一樣，想要號令亡者之師。但可以確定的是，巴多自此一去不回，也使得布理哥在第二年就憂傷而死。

實際上，亡者之道中那些不得安息的亡靈，正是亞拉岡的祖先埃西鐸的傑作。在埃西鐸等人對抗索倫的年代，住在此地的山中之王，曾經對埃西鐸宣誓要對抗索倫。但這個後來被稱為「遺忘之民」的勢力，卻轉而效忠索倫。盛怒的埃西鐸因此對這個民族下了咀咒，使他們永世不得安寧，直到他們再度接受徵召。山中之民因為這個咀咒，死後也不得安息，在亡者之道附近到處流竄。



亞拉岡之所以進入亡者之道，並非如巴多是一時興起，最主要是基於晶石與先知預言的啓發。他明白自己是埃西鐸的後裔，有能力與機會徵召這些被埃西鐸所咀咒的亡靈，用以對抗索倫，並得以破除埃西鐸的咀咒，解放這些不得超生的亡靈。

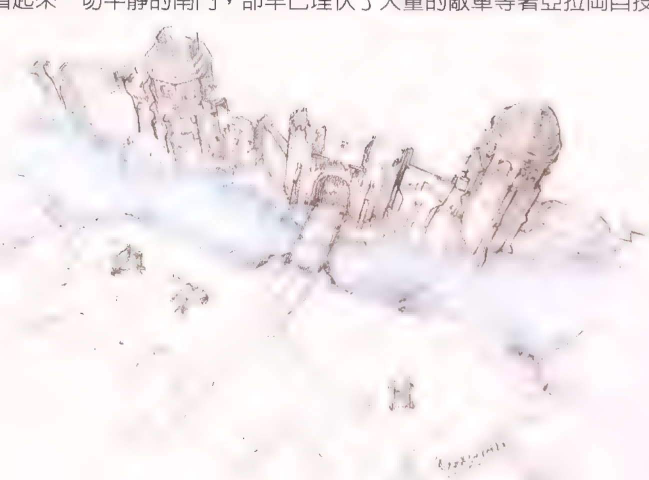
南門 (the southern gate)

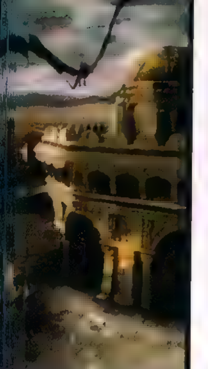
劇情簡介



在亞拉岡以埃西鐸後裔與人皇的身份，順利的徵召亡靈大軍時，索倫也已經集合大軍，攻打剛鐸的主城米那斯提力斯。一旦這座城池被攻破，甘道夫的戰略就要完全落空。

目前的剛鐸王國，已經被索倫的大軍所盤據，只剩下主城米那斯提力斯還未失守。為了救援米那斯提力斯，亞拉岡一行人必須通過南門，並與洛汗國的援軍合力擊退索倫軍。但看起來一切平靜的南門，卻早已埋伏了大量的敵軍等著亞拉岡自投羅網……





南門地圖

x30

200+

強獸人
半獸人
油鍋
投石器
機關
食人妖

閱讀方向

過關條件

將南門緊閉的城門開放，並衝進南門。

各階段攻略要點

這場戰役是標準的大亂鬥；在南門前冒出的敵人足足有兩百名之多，足以讓玩家殺到手軟。幸好，在南門前除了守門的食人妖之外，其它的敵人都是一般的半獸人與強獸人，而且沒有人持盾或弓。

本戰役可分為以下三個階段：

1.破壞瞭望塔，造出通往城牆上的通路。

2.在城牆上擊潰猛瑪，並打開南門。

3.走下城牆通過南門。



必須先將右邊的瞭望塔轟垮，才會出現通往城牆上的通路。這個瞭望塔必須以投石器轟擊兩次，才會完全垮掉

其實，南門前的眾多敵人，並不必完全殲滅，如果不在乎經驗點數，大可在擊毀瞭望塔之後立刻上城牆。但如果要賺經驗值，就得要使出混身解數才能活命。對於初學者而言，這一戰最好是使用亞拉岡或金靂，勒苟拉斯只有一定程度以上的玩家才比較適合。最主要是體力與防禦力的問題。像勒苟拉斯這樣的角色，如果常常被攻擊，又不能及時得到補體力的藥水，就只有死路一條。



瞭望塔垮掉之後，出現通往城牆的小路與梯子

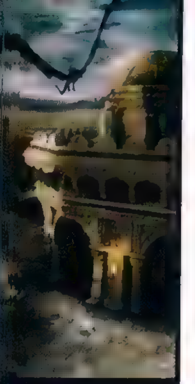


對於擋在大門前的食人妖，並沒有必要用肉搏戰殺死他：他的全力揮擊是擋不住的。對付食人妖，最簡單的方法，就是利用戰場上的長矛射槍(一擊死)。站在遠處使用遠程武器射也可以。當然，如果先進入完美模式再射死他，可以多賺一點經驗值



在使出連續技時，往往會被背後的敵人所偷襲

面對這一類的大亂鬥，最重要的是一定要確實的以格擋擋住敵人的攻擊，不能只顧著砍敵人。敵人並非很聰明，但也不笨。當自己的角色陷入重圍時，最好不要隨便使用組合技，尤其是背後有敵人的情況，因為被攻擊而中斷組合技的機率很高。也就是說，被敵人從四面八方包圍，而且體力的狀況不是很好時，最好是快攻連發，一看到有敵人揮刀衝過來，立刻以格檔鈕連發(PS2 的 ◎ 鈕或 XBOX 的 ● 鈕)務必擋住攻擊。緊抓住這個原則，就不容易在大亂鬥中喪命。



攻略篇

此外，因為敵人多，所以發動特殊能力的時機也很重要。為了經驗點數著想，在發動前最好先確定附近有不少敵人再發動，才不會在進入完美模式後，卻找不到敵人可以砍。

在南門前有三具投石器，左邊的兩個投石器會擊中右邊的瞭望塔，右邊的投石器則會擊中城上的食人妖(但看不出效果)。使用投石器本身是沒有問題，問題在於每次一使用投石器，敵人瞬間就會在投石器附近大量聚集。因此，每次使用完投石器之後，最好準備格擋連發，先擋住敵人的瘋狂攻勢再說，以免莫名其妙的身受重傷。


猛瑪一次會射出一大串的火箭，能閃就閃，閃不了的話，一定要以格擋連打擋掉，被一堆火箭射中可不是鬧著玩的

爬上城牆後，一開始就要先對付另一隻兇悍的食人妖，由於他會被短牆擋住，建議玩家先直接用遠程武器解決他，如果冒然衝進去的話，不但要同時應付強獸人與食人妖的夾擊，更慘的是連猛瑪也會冒出來參一腳。

進入城牆的中央地帶，麻煩的猛瑪就會出現在城門前，並以兇猛的火力展開攻擊。我方只能以遠程武器還擊；如果遠程武器用完，殺死附近的強獸人也會掉。猛瑪並沒有時限的問題，穩紮穩打就可消滅牠。


猛瑪解決後，就要利用城上的機關，將南門的城門打開




城門打開後，會有一大堆的敵人衝出來，但裡面並沒有什麼狠角色。玩家可以選擇直接下城將他們一掃而空，或是直接利用城牆上的油鍋將他們炸成八分熟。當然，在使用油鍋前，最好先將 COMBO 計量表灌滿，如此一來就可以瞬間獲得大量的經驗值

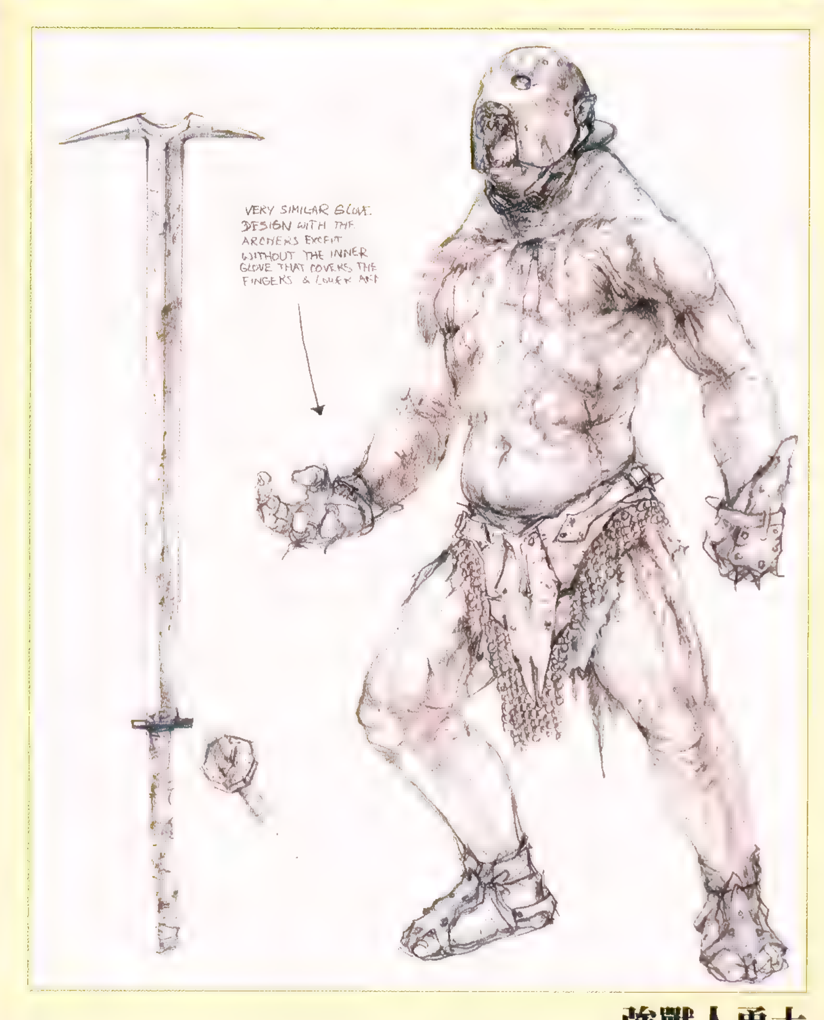
進階戰術

這場戰役實際上難度不高，最大的問題還是在於保命。如果想在這場戰役中獲得高經驗值又保住小命，一方面要抓準特殊能力的發動時機，另一方面就要懂得如何趨吉避兇。

在南門前的兩百個敵人，絕大多數都是由南邊冒出來的。因此，保命的第一個注意事項就是，絕不要在地圖的南方邊界戰鬥，因為在你砍倒敵人的同時，會有更多敵人由南方邊界跳出並偷襲你。這一點在合作模式中尤其重要。因為兩個角色必須同時出現在一個畫面上，如果兩個人的上下位置相差太多，在下方的角色無法看清從下方殺上來的敵人，往往就這樣遭到偷襲。

反過來說，在體力值極低，只想保住小命時，就要儘可能利用城牆邊的河流為依托，減少被敵人夾攻的機率。這場大亂鬥雖然很兇險，幸好會掉藥水的敵人相當多。只要不大意，被殺的機率就會降低。

Coffee Break　製作小組爲本遊戲所製作的設定手稿

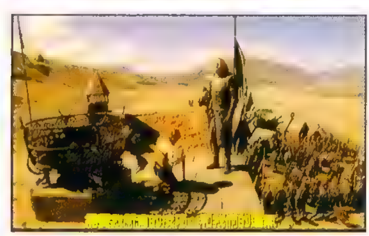


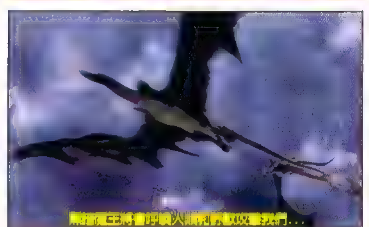
強獸人勇士

攻略篇

帕蘭諾平原 (pelennor fields)

劇情簡介







在甘道夫的努力之下，米那斯提力斯暫時擊退了攻城軍(詳情請參閱巫師路線劇情)，但巫王(Witch-king)所率領的索倫軍，仍然擁有相當的實力，而且增援也源源不絕的趕到，米那斯提力斯的陷落，似乎只是時間問題。

就在最危急的時刻，洛汗國的援軍正好趕到，並在帕蘭諾平原與索倫軍爆發激烈戰鬥。雖然在洛汗軍在數量上居於明顯劣勢，又沒有足以對抗猛瑪的兵器，但洛汗軍仍然打死不退。甚至洛汗王女伊歐玟也男扮女裝偷偷參戰，並與哈比人梅里英勇抗敵，以致於索倫軍空有優勢兵力，卻遲遲無法解決在背後襲擾的洛汗軍，攻城行動也因此中斷。但洛汗王也在這場激戰中傷重而亡。

久攻不下的索倫軍終於失去耐性，於是首領巫王親自出馬，準備親自對付梅里與伊歐玟，給洛汗軍致命一擊。自以為滿身邪氣無人能敵的巫王，沒有料到被逼入死路的伊歐玟與梅里，居然能不顧邪氣的威脅奮力出擊，結果巫王因此被伊歐玟刺了致命一刀。

雖然索倫大將巫王被殺，但索倫軍的援軍還是絡絡不絕的趕來。正當孤立無援的洛汗軍陷入絕望之際，亞拉岡所集合的亡者軍團適時趕到，這些所向無敵的亡魂軍團，沒兩下就將索倫的圍城軍徹底擊潰，米那斯提力斯的滅頂之災也暫時解除。





攻略篇



帕蘭諾平原地圖



閱讀方向

過關條件

守護伊歐玟與梅里，並擊落巫王(Witch-king)的座騎。

各階段攻略要點

這場戰役大致分成三個部份：

1.谷底的大亂鬥。

2.猛瑪襲來。

3.巫王襲來。

一開始在谷底的大亂鬥，是索倫的人類軍團(也有少數插花的獸人軍)。過關條件是殺死一定數量的人類軍。人類軍團的攻擊模式，與獸人軍不太一樣。他們的動作不像獸人軍那麼靈巧，但他們的攻擊力與防禦力都較強。如果太大意，像是勒苟拉斯之類的角色，可能一不小心就被秒殺。

這批人類軍團中，還混雜著許多指揮官級的角色。他們的頭上有 HP 顯示，兩手執矛。這些角色與以前所遇到的敵人不太一樣，由於他們身上都有重鎧，而重鎧的效能就像是不用拿在手上的盾牌。換句話說，如果不先用重擊將他們的重鎧擊破，快攻是傷不了他們的，而且百分之百會被擋開。這一類的敵人雖然難纏，但身上一定有藥罐。如果不慎受到重傷且瀕死時，請不要逞強，乖乖退到一邊用遠距武器射擊。利用遠距武器集中力量攻擊(⊗鈕按住不放一段時間再放開)，也是可以擊破他身上的重鎧。在擊破規定數量的人類軍團後，也代表著進入單人模式的檢查點。



在開始投入大亂鬥之前，最好先熟悉一下地形，以免跑錯亂都還不知道：看到猛瑪的屍體，就知道這裡是山谷的最南方，此地也是伊歐玟與梅里死守的最後據點

在谷底的大亂鬥告一段落之後，麻煩的猛



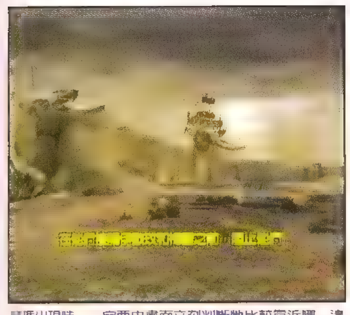
這裡是通往山谷左側山壁的通道：山崖的進入點位於第一個投石器與第二個投石器之間(由上往下)





這場大亂鬥的敵軍主力是索倫的人類軍團，但也混雜了少部份強獸人

這裡是通往山谷右側山壁的通道：山崖的進入點位於第二個投石器與第三個投石器之間



猛瑪出現時，一定要由畫面立刻判斷牠比較靠近哪一邊的山崖，如果跑錯邊的話，伊歐玟與梅里必死無疑！這是靠近左邊的山崖

瑪軍就會出現。玩家必須站在正確的山崖邊，利用遠程武器與山崖上的投石器攻擊猛瑪，在猛瑪踩死伊歐玟與梅里之前消滅牠。請注意，玩家必須自行判斷猛瑪是靠哪一邊的山崖，必須站在正確的山崖邊，才可能打得到猛瑪。如果站錯邊，不要說投石器打不到，連遠程武器都不可能打到。當然，猛瑪也不是吃齋念佛的角色，搭載在牠身上的敵兵，會優先以火箭攻擊玩家所操作的角色。而且玩家在企圖利用投石器時，一定會有敵兵前來搗亂。



這是猛瑪靠近右邊的山崖

殺死頭兩隻猛瑪之後，巫王就會從天而降，開始襲擊伊歐玟與梅里。玩家必須攻擊巫王的座騎，將牠趕跑，以守護伊歐玟與梅里。將座騎擊落之後，就會發生伊歐玟刺殺巫王與亡靈軍及時趕到的劇情。請注意，猛瑪是殺不完的，在巫王的座騎被擊落之前，猛瑪會一直定時出現，但由哪個方向出現則是亂數決定，只有頭兩隻猛瑪固定按左、右的順序出現。



抓準時機以投石器攻擊猛瑪



大約在擊破第二隻猛瑪的同時，失去耐性的巫王就會現身



在兩側山崖的最南端，都一定可以用弓箭射到巫王的座騎

特殊戰術

首先，玩家在戰役初期，絕對有必要熟悉地形。最重要的是，要習慣在兩邊的山崖間跑來跑去的感覺。由於視角的切換，不習慣的玩家往往會在兩個山崖之間迷失方向；在對抗猛瑪的期間，如果迷失方向，代表的就是 GAME OVER。因此，先在兩個山崖之間跑個兩三次準沒錯。接下來，如果以角色的難度來考量，這一戰的三個內定角色中，金靂的難度最高，而勒苟拉斯的難度是最低的。

在這場戰役中，最重要的考量是速度，其次則是遠程武器攻擊力。因此，勒苟拉斯與金靂正好在這兩個能力上呈現極度的對比。玩家可以試著以金靂參戰試試看；由於在攻擊猛瑪時，必須常常在左右兩邊的山崖間跑來跑去，金靂的跑步速度慢，往往跑



在這場戰役登場的新敵人：索倫人類軍團

到定位時，猛瑪可能已經通過了第一個投石器。再加上金靂的遠程武器沒什麼威力，起不了多少補助攻擊的作用，因此打起猛瑪來會非常吃力。而且，敵人是沒什麼同情心的，不只是猛瑪，巫王也會像蒼蠅一般，持續的騷擾伊歐玟與梅里。因此，以金靂來進行這場戰鬥會非常吃力，往往會顧此失彼。當然，反過來說，如果想挑戰自己的極限，就試著以金靂來進行這場戰役吧。

而勒苟拉斯正好相反；不但移動速度沒話說，弓箭更是強得不得了。實際上，在以勒苟拉斯進行這場戰役時，只要強化過弓箭技能，他根本不太需要用到投石器，光是射箭就能很快打掛猛瑪。當然，他也能更快的將巫王打下來。講得極端一點，弓箭技能強化到頂點的勒苟拉斯，可以在巫王第一次出現時就把他打下來。

此外，對操作比較有自信的玩家而言，這一關開始可以嘗試一些新鮮的技巧。熟悉這些技巧，可以讓往後的戰鬥更加順利。各位玩家應該很清楚，在角色進入「完美模式」時，武器會發光，而且攻擊力會暴增。因此，進入完美模式再攻擊一般敵人、猛瑪或巫王，會事半功倍。這個道理人人都懂，但問題就出在想進入完美模式並沒有那麼簡單。亞拉岡三人組雖然其特殊能力可以輕易進入完美模式，但畢竟有時間限制，並不是隨時都可發動。

在各角色的組合技中，一定有一套必殺攻擊，操作相同，但有種族上的差異。那就是「半獸人之死」、「戰士之死」與「索倫之死」。其中，戰士之死是用在人類身上，索倫之死則是用在強獸人身上，但其操作都是共通的，就是「格擋+致命一擊(PS2：■+R2、XBOX：●+R)」。



只要成功發動一次，就一定會進入完美模式！這是大撈經驗值的最好伙伴

這種組合技，不但可以瞬間殺死對手，更棒的是只要成功就一定會進入完美模式。因此，在進入這一戰之前，玩家最好是有「戰士之死」與「索倫之死」。而這個技巧的發動，有兩個先決條件：

1.必須先確實擋住敵人攻擊。

2.擋住敵人攻擊後，立刻按下致命一擊。

也就是說，玩家必須以靜制動，一定要先擋開攻擊，才能按下致命一擊。而且太快或太慢都不行。這是一個很有價值也很好用的組合技。如果玩家實在抓不住發動的時間，在這裡提供一個簡單的方法，讓玩家體會一下如何發動這個技巧。那就是先面對敵人，並且格擋鈕連打(PS2的■鈕或XBOX的●鈕)，等到敵人攻擊被架開，一聽到「鏘」的金鐵交鳴聲，立刻按下致命一擊鈕(PS2的R2鈕，或XBOX的R鈕)，就有一定機率可以發動。如果毫無反應，就是致命一擊鈕 2 稍慢了一點，在按下之前又按了一下格擋鈕。如果沒發動招式，卻無緣無故的往地下揮刀，這就表示按致命一擊鈕的時間實在差太多。

一旦學會這種技巧，在許多場合都可以輕鬆打。以這個戰役為例，玩家在攻擊猛瑪時，一定會有一般敵人來搗亂。如果能將這種一擊必殺的組合技用在一般敵人身上，先進入完美模式再用弓箭攻擊，攻擊力就會大幅提昇。同樣的，攻擊巫王也是相同的道理；先利用搗亂的敵人將氣集滿，就能很快的擊落巫王座騎。附帶一提的事，這種一擊必殺的組合技，也有使用上的限制，那就是首先要有相對的技能才能在相對的種族上發生作用。而且，那些指揮官等級的敵人(頭上有HP)，也無法發揮作用。但相對的，一旦發出這個系列的招式，在殺敵的過程中是無敵的，也就是一使出來(出現字幕)就不可能被中斷。

Coffee Break 亞拉岡憑什麼入主剛鐸



為了吸引索倫的大軍，甘道夫剛來到剛鐸王國時，就向主政者迪耐瑟表達要讓亞拉岡以人皇的身份接收剛鐸王國的消息。但換來的卻是迪耐瑟的一句：「我絕不向這個北方來的遊俠屈服」。

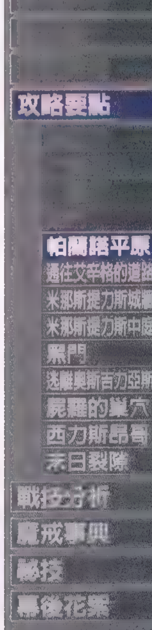
在伊蘭迪爾率領族人逃到中土世界，並建立王國之後，身為長子的埃西鐸是理所當然的王儲，而伊蘭迪爾也將南方的土地賜給次子安諾瑞安，這個南方王國就是剛鐸。但剛鐸並非完全獨立的王國，實際上，埃西鐸所領有的北方王國，在名義上仍然是剛鐸的宗主。

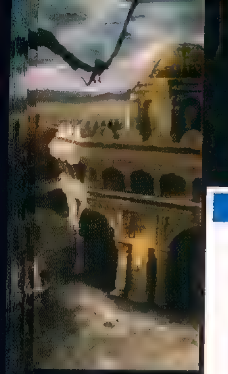


後來，埃西鐸所領有的北方王國開始分裂，最後在彼此內鬥與外患之間逐漸瓦解，北方王國完全被消滅。而南方的剛鐸王國，雖然沒有像北方王國一樣土崩瓦解，但安諾瑞安的子孫，卻也因為內鬥與互相殘殺，最終也導致王室血統的斷絕。



實際上，在剛鐸握有實權的迪耐瑟，並非剛鐸王國的國王。這個家族一直是以攝政王的身份領政，並等待真正的國王出現。近一千年前，剛鐸王國的最後一位國王諾爾，中了巫王的激將法，親自前往米那斯魔窟，結果一去不回。在找不到繼承人的情況下，宰相胡林家族以攝政王的身份領政。攝政王並非真正的國王，因此他們沒有皇冠，手持一柄象徵權位的法杖。他們一直以攝政王的身份，等待真正國王的出現。而身為埃西鐸後代的亞拉岡，最後就以人皇繼承人的身份，入主了剛鐸王國。並以人皇伊力薩的名號，正式向索倫挑戰，使索倫完全掉入了甘道夫所設的陷阱之中。

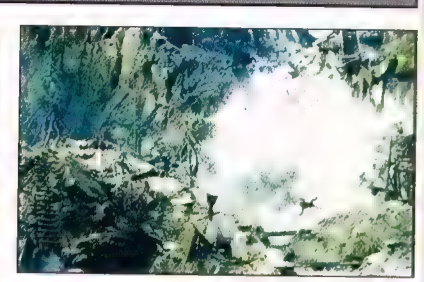




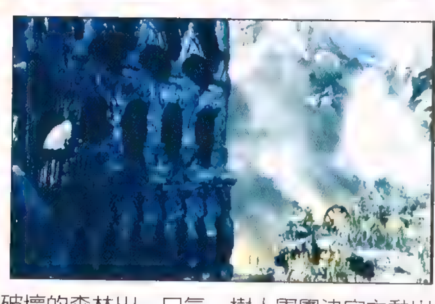
通往艾辛格的道路 (the road to isengard)

劇情簡介

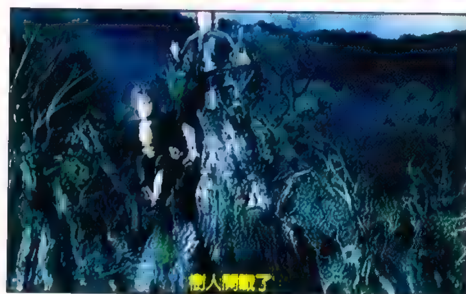




攻打聖盔谷的強獸人軍團潰敗之後，甘道夫將眼光放到了薩魯曼所盤據的艾辛格。如果不拔掉與索倫同盟的薩魯曼，有後顧之憂的洛汗國，就不可能傾全力支援即將爆發激戰的剛鐸王國。



原本是樹人好友的薩魯曼，卻在被魔戒誘惑之後成了索倫的幫兇。而薩魯曼在艾辛格周邊的過度開發，最後終於惹火了生活在法貢森林的樹人。為了替被破壞的森林出一口氣，樹人軍團決定主動出擊，將艾辛格徹底搗毀。而碰巧從強獸人手中脫逃的皮聘與梅里，也被樹人帶到艾辛格，參與了這場戰役。



在艾辛格被樹人徹底破壞之後，甘道夫也順利的將薩魯曼與巧言趕出歐散克塔，並接收被薩魯曼所竊取的真知晶石。這顆真知晶石，不久就交給了亞拉岡。而薩魯曼在失去魔力之後，與忠僕巧言一起成了偷雞摸狗的角色……

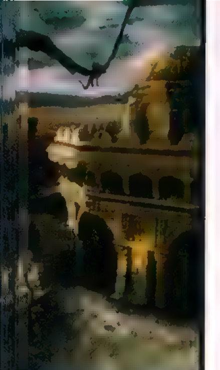




通往艾辛格的道路-1 地圖



閱讀方向



攻略篇

THE LORD OF THE RINGS
THE RETURN OF THE KING

通往艾辛格的道路-2 地圖

x2
x3
x2
x2
x6
E
x2
x9
x3
x1
x12
x6
x3
A

E	經驗值
	箭塔
	強獸人
	弓箭手
	檢查點
	樹人

閱讀方向

過關條件

前往水壩前支援樹人，直到樹人成功破壞水壩。

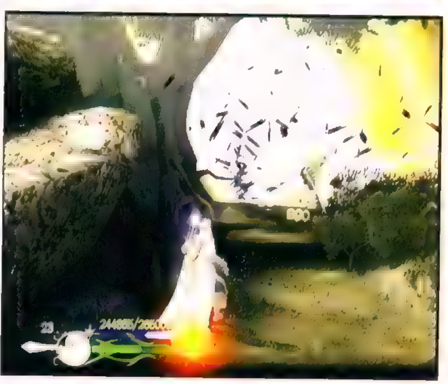
各階段攻略要點

這場戰役相當單純，一開始只是一般的過關斬將。最後甘道夫則是成為輔助角色，擔任樹人的保鏢，讓不受打攪的樹人，專心的完成破壞水壩的任務。基本上，這場戰役也可說是為了讓玩家習慣基本操作與體驗甘道夫特性所設計的。

玩家在這場戰役中，應該可以充份體會出甘道夫與其他角色的不同之處在哪裡。甘道夫除了體力與防禦力較低之外，其它方面的能力非常之強。不只是近接攻擊與遠距攻擊力很強，而且他的組合技也很強。同樣是「半獸人之斧」，亞拉岡、勒苟拉斯與金靂三人組，用起來破綻百出，很容易遭到襲擊。但甘道夫使來就虎虎生風，不但沒有破綻，而且攻擊力與攻擊範圍非常大。不只是「半獸人之斧」，其它像是非常實用的「聖鎚之盔(專門用來擊碎盾牌與重鎧)」，其他人在發動時很容易被中斷，但甘道夫就幾乎不可能被中斷。

此外，甘道夫的遠距攻擊，雖然沒有勒苟拉斯那麼猛，但甘道夫的射速是最快的。在千軍萬馬之中，甘道夫的魔法連射，往往能很輕易的殺出一條血路，解除眼前的危機。他的魔法在往後的幾場戰役中，扮演了很重要的角色。





路上不時會有成堆的炸彈，如果用魔法射擊，就會直接引爆，並將附近的目標一起炸碎



這場戰役並沒有什麼困難的地方，唯一比較兇險的，就是在廣場上的樹人與強獸人的戰鬥。請注意，樹人是六親不認的。如果甘道夫不小心被樹人踩過去，一樣會受重傷，健保也不給付的。如果不幸被樹人所傷、性命

樹人與強獸人的大亂鬥：這些細膩的樹人是沒有什麼人性的，在與強獸人糾纏不清的同時，要注意自己的安全。如果陷入危機，就先躲在山坡附近以求自保

垂危，最好還是乖乖待在山坡附近的安全點，以免成了樹下亡魂。



河岸邊的眾多弓箭塔：雖然塔上的弓箭手無法直接攻擊，但每個弓箭塔旁邊一定堆著炸彈，一引爆就能將弓箭塔夷為平地



在樹人奮力破壞水壩時，要幫他除掉對面與附近的弓箭手，萬一被火箭射中，破壞行動就會被中斷

特殊戰術

甘道夫的破壞力非常強，但相對的，甘道夫的特殊能力是防護罩，這個防護罩本身並沒有多少幫助集氣、提早進入完美模式的效果。因此，比起亞拉岡等人，甘道夫要進入完美模式，往往要靠真功夫，也就是組合技連發來進入完美模式。所幸，甘道夫的組合技，攻擊範圍大都非常廣，如果一次攻擊複數敵人，要進入完美模式並不是那麼難。因此，在使用甘道夫時，如果想要進入完美模式，最好是引誘兩三個敵人，再一次用組合技擊倒。當然，如果會使用一擊必殺的組合技(半獸人之死、戰士之死、索倫之死)，那就更完美了。一旦進入完美模式，與其揮刀舞劍，不如魔法連發還比較有效率。

Coffee Break 薩魯曼與魔戒

在魔戒的世界中，神明分為兩個等級，分別是高階級的主神(**Valar**)與與低階的次級神(**Maiar**)。在主神得知索倫在中土世界蠢蠢欲動之後，於是先後派了五位次級神來到中土世界，其中身穿白袍的薩魯曼就是第一個來到中土世界的次級神，而身穿灰袍的甘道夫則是最後一位。主神派出這些次級神的用意，是要他們貢獻自己的智慧，協助中土世界對抗索倫，但不能直接干涉。而這些次級神，就是精靈口中的「智者」，或是人類口中的「巫師」。

次級神雖然有神性，但是和凡人一樣會餓、會累，也可能會死亡，但他們死後會自動投胎並重生。而第一個來到中土世界的薩魯曼，原本應該是索倫的敵人。他剛到中土世界時也很正常，與法貢森林的樹人們本來也是好友，後來卻不知道什麼原因，竟然反過來成了索倫的幫兇，並開始倒行逆施，最後終於觸怒了樹人一族，導致自己的垮台。這一切，很有可能也是魔戒惹的禍。

雖然薩魯曼沒未持有任何索倫所鑄造的魔戒，但他很顯然的是從索倫那裡習得了鑄造魔戒的方法，並且為自己鑄了一枚專用的魔戒，還自稱鑄戒者(**Saruman the Ring-maker**)。與精靈三戒一樣，雖然精靈三戒並未假手索倫之手鑄造，但精靈由索倫那裡習得鑄戒方法之後，按著索倫的程序所鑄造的魔戒，也受到索倫的影響與控制。因此，薩魯曼依索倫教導所鑄造的魔戒，很可能使他在不知不覺之中受到索倫的控制，導致原本應該站在同一陣線的甘道夫與薩魯曼，最後卻反目成仇，變成了死敵。

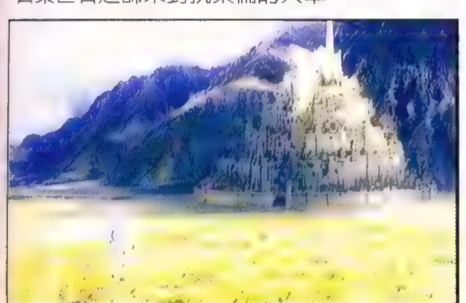


米那斯提力斯城牆 (minas tirith.top of the wall)

劇情簡介

甘道夫掃平了艾辛格，從薩魯曼手中接收了歐散克塔的真知晶石後，下一個目標就是協助剛鐸王國守住米那斯提力斯。由於洛汗國才剛逃過滅頂之災，雖然艾辛格的威脅已經消除，但也要花一點時間才能集結救援剛鐸的軍力。另一方面，亞拉岡則準備穿越亡者之道，準備召集亡者之師來對抗索倫的大軍。



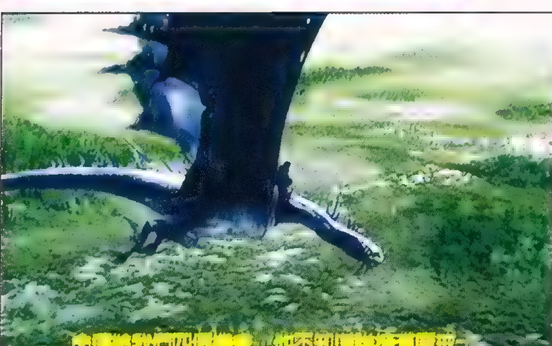


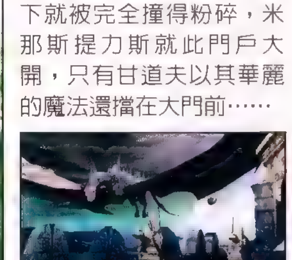
意識到米那斯提力斯的危機已經到來，甘道夫日夜兼程先趕到了米那斯提力斯。並且企圖說服剛鐸攝政王迪耐瑟讓亞拉岡即位，無奈迪耐瑟堅持原則，一定要安諾瑞安的子孫才能繼任國王。

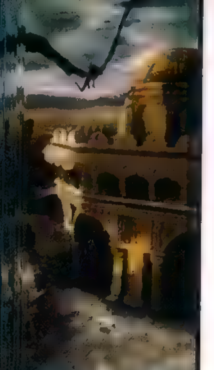




就在這個時候，巫王與戒靈所率領的大軍，已經開始針對米那斯提力斯進行了猛烈的攻擊。雖然守軍在甘道夫的激勵下奮力抵抗，最後城門還是不敵龐大的攻城錘，沒幾下就被完全撞得粉碎，米那斯提力斯就此門戶大開，只有甘道夫以其華麗的魔法還擋在大門前……







米那斯提力斯城牆地圖

投石器

閱讀方向

過關條件

摧毀左右各兩座攻城塔，並保持敵軍勢力在一定水準以下。

各階段攻略要點

這是一場兇險異常的戰役，如果玩家到這裡還不熟悉基本操作，活著過關的機會可說是微乎其微。

前代也有一場類似的守城戰，但這一代的難度更高，一方面城牆範圍變大，也不能像前代一樣把敵人一腳踢下城牆一了百了。同時也藏著一些要命的陷阱(詳見進階戰術)。基本上，這場戰役分成兩個階段；剛開始是一般的攻城戰，撐過一定時間之後，在敵人搬出攻城塔時，又是另一階段。

在戰役初期，玩家所要注意的就是盡可能把敵人的攻城梯踢倒，方法是對著梯子按踢(PS2 的 ◉ 鈕、XBOX 的 ● 鈕)，接著就是盡快消滅敵人。這其中的比重，要視情況而定。如果眼前有一大堆敵人，就要以先消滅敵人為主。如果眼前的敵人並不很多，只有一兩個，就要以踢倒梯子為主。

將敵人的攻城梯踢下城牆，才能暫時阻斷敵人攻上城牆。右上的圖示，城牆上的小紅點顯示敵軍的攻城梯之所在位置。而計量表中的紅軍則是敵軍勢力，當紅色滿格達一定時間，就會被判定作戰失敗

在敵軍的攻城塔出現後(左右各會出現兩次)，甘道夫就變得更為忙碌了。不但要適時消滅城牆上的敵軍，更要及時擊毀攻城塔。一旦被攻城塔靠到城牆上，就會在瞬間出現大量敵軍。通常，這種情況一旦發生，大多等於是 GAME OVER 的代名詞(除了最後一個攻城塔)。





投石器只設置在左邊的塔樓，每個攻城塔只要兩發就能破壞。在攻城塔出現時，請注意畫面右上的圖示。在攻城塔的相對位置，會出現特大號的紅點，那就是攻城塔！

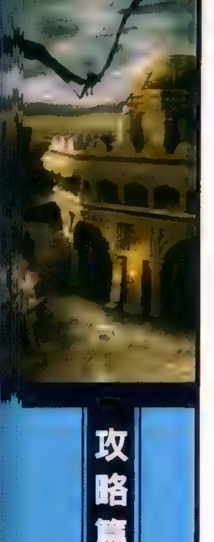
攻城塔會在左右兩側各出現兩次，而左右兩邊的攻城塔破壞方式不太相同；在左側出現的攻城塔，可以利用城牆塔樓上的投石器加以破壞。而在右側出現的攻城塔，就只有一種選項，那就是甘道夫的魔法。其實，不論左右兩側的攻城塔，都可以而用甘道夫的魔法破壞，只是左側的攻城塔還多



在城牆右段出現的攻城塔，只能利用甘道夫的魔法加以破壞



一旦被攻城塔靠上城牆，就會湧出大量敵兵。當然，趁這個時候還是可以用魔法破壞攻城塔



了一個投石器的選項而已。附帶一提的是，攻城塔第一次出現時，會有劇情畫面，其它三次都是靜悄悄的出現。玩家必須自行注意畫面右上的圖示，在城牆外出現特大號的紅點，就代表攻城塔已經接近！！



在四個攻城塔都被破壞後，就會出現索倫軍出動攻城錘的劇情



攻城錘出現後，城牆上的戰鬥就告一段落，此時必須由此處下城牆



跟著友軍撤到大門前，在大門被撞開的剎那，大門前只有使用護體魔法的甘道夫倖免於難

進階戰術

這場戰役的關鍵，在於清除敵人的速度以及四座攻城塔的破壞。有趣的是，這款遊戲也在這裡埋了一個陷阱。

先討論清除敵人的速度；其實，甘道夫真正可怕的是他的魔法，其實如果不太計較經驗點數，或是情況危急時，與其和敵人面對面拼個你死我活，不如直接魔法連發還比較快，平均一秒可以解決一個以上的敵人，比舞刀弄劍要快得多。此外，城牆大致上分成左中右三個區塊。中央區敵人最好先清除，接下來是左側，最後順位則是右側。因為中央區的敵人出現速度快，一定要先踢倒攻城梯，再儘快解決附近的敵人。至於右區塊的敵人，因為敵人的炮火猛烈，而且大都針對這個區塊猛轟，常常會將自己人轟掉，因此右邊的區域的清理順位可以放到最後。



使用魔法狂電敵人是很方便，但不要使用過度。因為甘道夫還得要對付攻城樓，因此隨時要保持 10 發以上的魔法備用

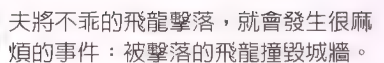
接下來是陷阱的問題；在右側出現的兩個攻城塔沒有問題，因為它們只能以甘道夫的魔法破壞。問題是出在左側，左側的攻城塔可以用投石器投兩發就解決，也可以利用甘道夫的魔法擊毀。到底哪一種方法比較好？答案是：甘道夫的魔法。

使用投石器攻擊，看起來很壯觀，實際上並不划算。首先，在時間上一點也沒有節省，反而來浪費時間。使用投石器丟兩顆石頭的時間，就已經比不上使用魔法，更何況還要加上跑上跑下的時間。還不止如此，在使用投石器對付左邊第一個攻城樓的時候，還不會有什麼問題。在攻擊第二個攻城樓的時候，就會發生有趣的事件：原本只是飛來飛去、無所事事的飛龍，會突然竄出來，抓走操作投石器的士兵。這已經夠慘了，更慘的是，如果甘道



正準備擊毀左側第二個攻城樓時，飛龍會突然出現在投石器附近





夫將不乖的飛龍擊落，就會發生很麻煩的事件：被擊落的飛龍撞毀城牆。

對飛龍置之不理，可憐的士兵就會被飛龍抓走，造成投石器短時間無法操作，直到下一個士兵補位



城牆一被撞毀，平常的通道就被擋住，使甘道夫無法像平常一樣跑到右段城牆，更不可能擊毀最後一個攻城樓。這時候，只能利用攻城爪下降到外側，再跑到右半段，並爬上城牆，這是唯一的活路。但這通常會浪費很多時間，通常等到甘道夫趕到右半段城牆時，右邊的攻城樓已經抵達，並放出大量敵軍。因此，投石器雖然有趣，但還是使用甘道夫的魔法比較沒那麼多麻煩，這就是這場戰役的陷阱。



如果用魔法將飛龍擊落，被擊落的龍就會撞毀中段的城牆，造成通道被堵住，此時只能利用攻城爪來移動到城牆右側

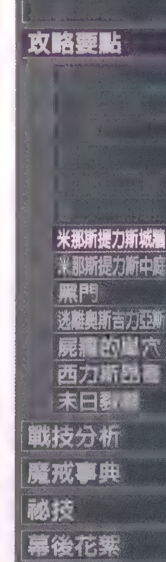
Coffee Break 兩面刃效果的真知晶石



正在剛鐸王國承受前所未有的攻擊，米那斯提力斯即將淪亡之際，身為攝政王的迪耐瑟，卻懷憂喪志，一心只想與兒子法拉墨共赴黃泉。

在伊蘭迪爾(埃西鐸的父親)率領族人來到中土世界時，也帶來了艾達族(精靈族)所送的禮物：真知晶石。透過這種奇異的晶石，可以看到這個世界的真相。這七顆真知晶石，本來是伊蘭迪爾家族的至寶，但隨著北方王國與剛鐸王國的衰亡，真知晶石也一顆顆的失落。最後，只剩下放在米那斯提力斯淨白塔的那顆真知晶石。







真知晶石不只是可以看到真相，同時彼此之間也有互相通信的作用。因為索倫也得到了真知晶石，因此旁人想要使用真知晶石，不是要有足夠的魔力，就是要有堅定的意志，否則就會被索倫所愚弄，而迪耐瑟正是被害者。每當迪耐瑟想使用真知晶石看清真相時，索倫就常常故意讓迪耐瑟看到索倫軍的壯盛軍容，這使得迪耐瑟在不知不覺中受到索倫的毒害。因此在索倫大軍來襲時，自己就放棄抵抗，一心只想求死。





另一個特例則是亞拉岡：由於亞拉岡出身皇族，生來就有使用真知晶石的能力。因此亞拉岡不但沒有受到真知晶石的愚弄，反而利用它看出了未來的行動方向。同時，索倫軍後來之所以認為亞拉岡是他的唯一對手，很有可能是因為亞拉岡利用真知晶石在索倫面前出現，並正式向他挑戰。







米那斯提力斯中庭 (minas tirth-cortyard)

劇 情 簡 介



雖然剛鐸守軍有甘道夫的鼎力相助，但最後仍然在索倫軍的強力攻勢之下，城門被完全撞毀，而索倫軍也有如海浪一般湧入，開始在城內大肆燒殺。

甘道夫很清楚，這已經是他能力的極限，他所能做的都已經做了。目前唯一能做的事，只是儘力搶救城中的居民。至於剛鐸王國的首府米那斯提力斯會不會陷落，這就不是甘道夫所能掌控的。更糟的是，剛鐸的執政者迪耐瑟，因為濫用真知晶石，遭到索倫的愚弄，再加上兒子法拉墨身受重傷，因而完全喪失鬥志。





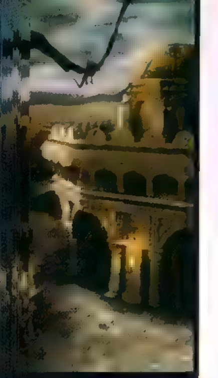


幸好，就在千鈞一髮之際，洛汗國的援軍及時趕到，牽制了索倫軍的攻城行動。最後再由亞拉岡所率領的亡者之軍，將索倫的攻城部隊一掃而空，解除了米那斯提力斯的危機。而迪耐瑟的自殺，也使得亞拉岡入主剛鐸的最後阻力為之消失。亞拉岡也得以堂堂正正的人皇的身份，正式向索倫宣戰。









米那斯提力斯中庭

閱讀方向

過關條件

護送 200 個百姓進入城中避難。

各階段攻略要點



城堡入口前，是最後的抵抗地點與較安全地帶

這場戰役是一場魄力十足的戰役，可以讓玩家體會真正的大亂鬥。當然，這場戰役的難度也非常高(應該可以排名第三)；雖然不必像上一場戰役，還要顧慮城池被敵軍攻下的問題，但實際上在敵軍發動總攻擊時，想要保住甘道夫的小命，真的相當高難度。

這場戰役共分為三個階段：

1.初期：只有一般敵人出現。這些敵人雖然沒有比較厲害的角色，但 種類五花八門 ， 強獸人、半獸人、弓箭手與持盾的半獸人都有。在這個階段，實際上戰鬥並不會很困難，因為沒有強敵。

在初期的敵人中，比較麻煩的只有弓箭手，因為他們不會主動攻擊，往往只會站在遠處偷射，如果要大老遠的跑去解決他們，又會讓許多居民白白遇害，最好的辦法是用魔法解決他們

2.中期：除了一般敵人，還會有指揮官等級的敵人出現(頭上有 HP)。 這些指揮官等級的敵人，因為身著重鎧，所以一定要先以強攻打破其重鎧，否則快攻根本無法發揮作用。不只如此，這些指揮官等級的敵人，攻擊力非常可怕，甘道夫一但不小心遭到重擊，一定會受重傷。在亂軍之中，這類角色真的非常令人討厭。因為是大亂鬥，所以平常使用強攻時容易被偷襲或中斷攻擊。因此，一擊破他身上的重鎧，就儘快以快攻或簡單的組合技連發解決他吧。



手持大鐵棒的強獸人指揮官；雖然沒有盾牌，但身上的重鎧仍然會擋住所有快攻，要不就用強攻或組合技，再不然就要先用魔法集氣，以打破他的重鎧。當然，看到他惡狠狠的殺來時，一定要先擋住攻擊。被大鐵棒擊中，可是會倒地不起的

3.後期：敵軍傾巢而出；除了先前的敵人之外，還會有大批的食人妖出現！指揮官等級的敵人就已經很讓人頭痛，更別提破壞力與耐 久度驚人的食人妖，他們就像戰車一樣在中庭橫衝直撞。在這個階 段，不要說想替老百姓開路，連甘道夫自己能不能保住自己的老命 ，都是一個大難題。

戰役的最後階段，一口氣冒出了大批食人妖，這可不是鬧著玩的！

基本上，這三個階段是依獲救的老百姓數量而定。以普通難度為例，在救出 100 人之前是初期，100～150 人是中期，150 之後是後期。如果難度更高，數字就會降低，差不多 130 就會進入後期；如果難度低則是延後，以此類推。

基本上，居民是不會被殺光的。問題只在於甘道夫能撐多久不被殺死，而敵人也是殺不光的。戰役初期與中期，只要小心一點就不會有問題。但遊戲後期會大量出現殺不完的食人妖，還伴隨著大量難纏的敵軍。由於食人妖的攻擊幾乎不可能擋住，因此如何儘快殺死食人妖以打開通路，減少危險期的時間，是這場戰役的最大課題。

進階戰術

經過前一場守城戰之後，相信有不少玩家已經充份體會了甘道夫的強悍與特性。在狀況危急時，使用魔法殺敵的效率，真的比揮舞刀劍要高得很多。

甘道夫的唯一罩門，在於體力與防禦力較差，經不起打，一不小心就會被殺。因此，在亂軍之中，看到敵人向甘道夫殺來時，一定要放下一切，確實的使用格擋鈕將敵人的攻擊擋開。此外，在面對指揮官等級的敵人(頭上有HP)與食人妖時，萬一不幸被打倒在地，一定要按鈕連打讓甘道夫立刻爬起來。與前代不同的是，這一代的敵人，有些是會鞭屍的，躺在地上裝死只會倒大楣。

其實，在進入這一戰之前，甘道夫最好已經擁有「聖盔之鎚(PS2：△△△，LV9)」的組合技，最少也要有「護盾劈裂者(PS2：△△●△，LV6)」的技能。這些組合技是專門用來對付身上有重鎧保護的指揮官等級敵人。這些組合技只要成功發動一次，就足以劈開他們身上的重鎧。而且，甘道夫所發動的這一類組合技與其他人有明顯不同，那就是破綻很小，很不容易被敵人中斷。

這一戰的大問題，就在於體力的回復。在這種亂軍之中，想要不受傷實在很困難。幸好戰場上有兩個藥罐，而且是固定的。這兩個藏在桶子裡的藥罐，就算被打出來，也不會無故消失，除非萬不得已，在進入最後階段的戰役之前，儘可能不要用到這兩個保命用的藥罐。

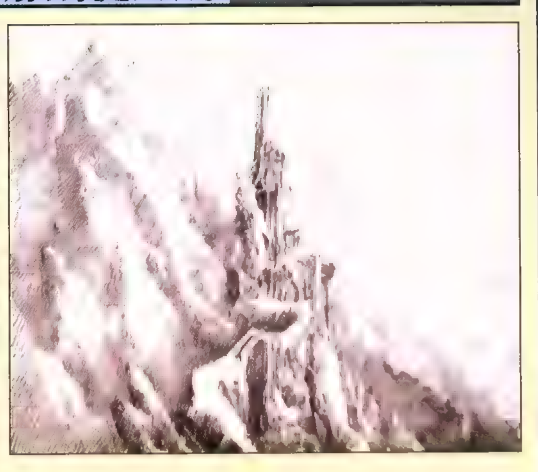
一進入戰役的最終階段，食人妖傾巢而出之時，除非對自己的技術很有自信，否則還是先不要管什麼老百姓死不死，先確保甘道夫的老命才是真的。而甘道夫的特殊能力：魔法防護罩，在這個時刻就是救命的法寶。但這個特殊能力的發動需要一點時間，因此，最好是先退到城堡的入口附近，爭取幾秒鐘的空檔再發動，一發動就立刻衝進敵陣，因為敵人一碰到防護罩也是會受傷的。

此外，戰場上有幾支致命的長矛可以使用，這些長矛射在食人妖身上，也是一擊死。因此，最好將這些長矛留到食人妖出現再使用。此外，在對付食人妖時，與其衝上去與食人妖硬碰硬，不如直接魔法連發解決食人妖，既安全又快速。在這個階段，就儘量不要把遠程武器浪費在一般敵人身上。每解決一個食人妖，都可以暫時減輕一點壓力。



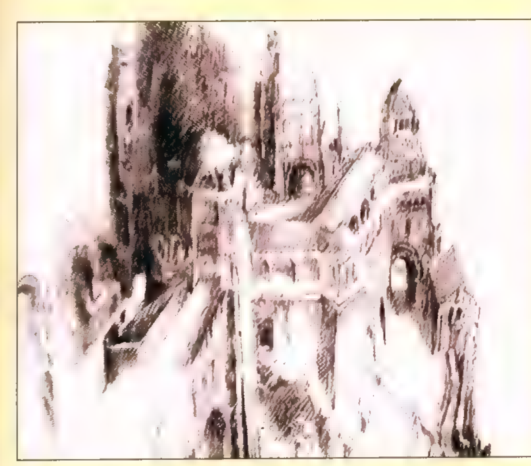
如果可能的話，最好將長矛留下來對付食人妖，以求迅速減輕壓力

Coffee Break 米那斯提力斯



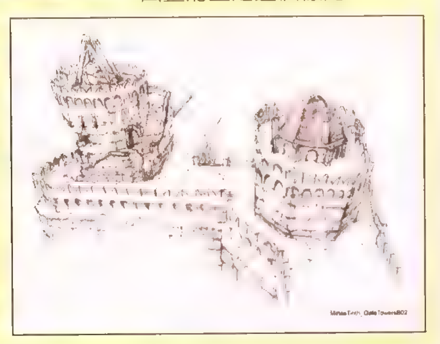
米那斯提力斯原名米那斯雅諾，是剛鐸第七任皇帝奧斯托和所建。這座城堡經過歷代皇帝的強化，逐漸形成了一座美麗與堅固無比的堡壘，也是人類與索倫對抗的歷史中最為重要的據點。正因為這座堡壘堅固無比，因此攝政王迪耐瑟一直認為，與其讓哈比人冒險送死，還不如將魔戒永遠藏在這個永遠攻不破的堡壘要安全得多。

這座共分為七層的巨大堡壘，外表完全是由白色組成。因此，這座城堡也常被稱為白城。這座依靠山勢而建造的堡壘，建造得極為堅固，可說是易守難攻。如果是傳統戰爭，就算有千軍萬馬也幾乎不可能被攻破。但在索倫軍運用現代化兵器之後，這個號稱難攻不落的據點，也幾乎遭受滅頂之災。



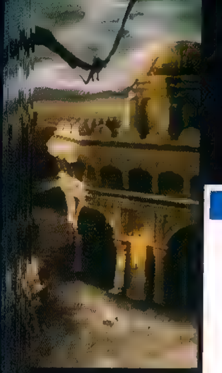
淨白塔可說這這座城堡的心臟，在淨白塔前的庭園，留有一顆枯死的老樹，這正是枯死的聖白樹。聖白樹是伊蘭迪爾在逃到中土世界時所帶來，而被保存在淨白塔中的真知晶石，也是伊蘭迪爾帶到中土世界，它與七顆真知晶石都是人皇伊蘭迪爾家族的象徵。在遊戲的選關畫面最上方，那顆發亮的樹與上方的七個星星，就是聖白樹與真知晶石的象徵，亞拉岡所打起的人皇大旗，上面畫的正是這個標誌。







黑門 (the black gate)



雖然亞拉岡率領的援軍打得索倫軍抱頭鼠竄，暫時解除了剛鐸的危機，而且索倫軍所能控制的地域，大致只剩下魔多。但懷憂喪志的剛鐸攝政王迪耐瑟，卻在解圍之前就引火自焚，亞拉岡也得以在日後順利的成為剛鐸的皇帝。為了引起索倫的注意，亞拉岡光明正大的打出人皇的大旗，開始招兵買馬，準備親自遠征魔多。







依照甘道夫的戰略，這些努力還是不夠。雖然亞拉岡打了一場奇蹟式的勝仗，但還是不足以讓索倫完全上鉤。因此，亞拉岡以人皇身份集結了一隻部隊，不過其軍力與索倫軍完全不成正比，實行這場戰役根本就是自殺。但甘道夫就是要以這種瘋狂的行徑，讓索倫更加確信魔戒就在亞拉岡身上，並深信亞拉岡即將使用魔戒來對付他。

就在亞拉岡的部隊來到黑門前之後，索倫派出了他的手下大將出來談和，還出示了佛羅多的秘銀盔甲，企圖讓大家誤以為佛羅多已經失風被擒，並以此爭取不平等的談和條件。但大家心裡很清楚，無論佛羅多有沒有被抓，索倫都還沒得到魔戒，這位談判者只是虛張聲勢。決心與索倫一拼的亞拉岡，決定與這名使者單打獨鬥，以此代替談判。

談判破裂後，魔多的黑門立刻開啟，索倫大軍也有如海浪一般向亞拉岡的部隊湧來。而這場毫無機會的戰爭，為的只是替佛羅多爭取一點機會，讓他能順利溜進末日火山，完成他的使命。



黑門地圖





過關條件

擊退索倫大軍，並保護所有同伴不被殺死。

各階段攻略要點

這場戰役，應該是這款遊戲中難度最高的戰役，至少不會比米那斯提力城城牆保衛戰低。本戰役可大致分成以下四個階段：

1.單挑索倫軍大將。
2.索倫軍正面攻擊。
3.索倫軍包圍攻擊。
4.戒靈出馬。

一開始的單挑戰，難度並不高，應該說是很簡單，只要不大意，應該不會敗陣。唯一要注意的是，他的跳躍攻擊是無敵的，完全不可能擋住，而且他超愛鞭屍，我方一被打倒最好要趕快站起來。此外，對付他最好使用三段的組合技，四段組合技大都會被反擊並中斷。



只要站在同伴旁邊，不論他有沒有受到攻擊，同伴都會不斷的回復體力

索倫大軍出動之後，一開始只會由正面的缺口攻入，大亂鬥也從此刻開始。這場戰役的難度，並不在敵人難纏或是敵軍太多，而在於同伴太多。如果是單人模式更糟，因為會有三個需要你保護的同伴。任何一個人被掛掉，都會導致GAME OVER。隨著主角的不同，其它角色的配置位置都有所不同。但不論怎麼辦，同伴都不出亞拉岡、金靂、勒苟拉斯與甘道夫四人。亞拉岡與金靂還好，但勒苟拉斯與甘道夫這兩個同伴就非常危險。如果不常常注意他們，很容易就會被掛掉。在大亂鬥剛開始，玩家最好花一點時間，確認一下各同伴的所在位置。才不會在有同伴陷入危機時還跑錯位置。基本上，三個同伴(合作模式時只有兩個)會按左中右的相對位置站位，而且不會離開太遠。



有關同伴的保護，不只是要幫他們清理敵人，更重要的是一定要陪在他們身邊，他們的體力才會回復。此外，面對一般敵人還好，在亂軍之中，會夾雜了好幾個指揮官級的敵人(頭上有HP)。一發現這種敵人，務必要優先除掉！否則如果任由他們去找同伴的碴，那就非常危險了，尤其是一旦找上勒苟拉斯與甘道夫，只要大約半分鐘不予理會，應該就無藥可救。

在敵軍的攻擊過程中，也會有為數不少的弓箭手。這些弓箭手會對同伴造成非常嚴重的威脅，也要儘早加以清除

解決一定數量的指揮官級的敵人之後，索倫軍就會開始進行包圍攻擊，並由左、中、右三個缺口入侵。這次的攻擊比之前更為猛烈，而且攻擊波與指揮官出現的間隔更短！在這個階段，同伴被殺死的機率更高。如果不能用最快的速度解決敵人，尤其是指揮官，必將顧此失彼，使同伴被殺。將三個入侵的指揮官(頭上有 HP)解決之後，就會進入最後一個階段：戒靈親自出馬。



這些頭上有 HP 的指揮官，是同伴的最大威脅，一定要在最短時間內解決

在戰役的最後階段，親自上場的三個戒靈戰鬥力非常強悍，攻擊力相當高，而且組合技也無法中斷其攻擊。要逃過此劫，必須要先集中注意力，一次解決一個戒靈。如果沒有章法的亂打一通，一定會有同伴被殺。

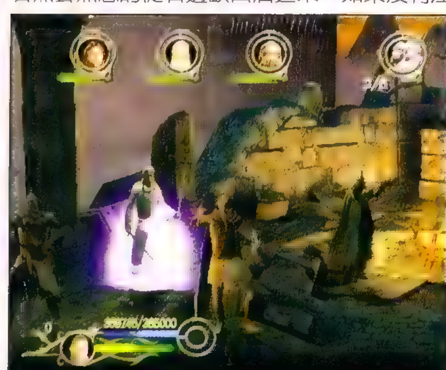
進階戰術

這場戰役的難度，其實與使用的角色有非常大的關係。因為主角要常常滿場飛，去解救同伴之危。因此，機動力是非常重要的考量。同時，像甘道夫與勒苟拉斯這類角色，因為遠距武器極為強悍，常常可以利用遠程武器在短時間之內殺死大量敵軍，也因此可以省下許多寶貴的時間。反觀金靂，不但移動速度慢，遠距武器也沒什麼威力。在這場戰役中想要全身而退，就要有極高的戰鬥技巧。而且更慘的是，選擇金靂，不但等於少掉一個不易被殺的同伴、多一個容易被殺的同伴(金靂是 NPC 的時候比較不容易被殺)。而且，操作金靂時，容易被殺的勒苟拉斯，會站在首當其衝的正中央。如果想要挑戰自己的極限，金靂是最好的選擇。相反的，如果屢戰屢敗，最好選甘道夫。

基本上，這場戰役的關鍵，在於保住同伴的性命，這就要掌握敵軍指揮官的行蹤。在戰役初期，敵軍只會由前方的缺口衝進來，因此玩家一定要緊盯正前方的缺口，一發現指揮官出現，就用最快的方法解決他。當然，指揮官身上都有重鎧，一定要先用強攻或強攻系的組合技將重鎧打破。

當敵軍開始進行包圍攻擊時，最好先在右邊缺口待命，因為敵軍的第一個指揮官會無聲無息的從右邊缺口溜進來。如果沒有注意的話，在右邊的同伴就會陷入危機。接下來第二個指揮官會從中間的缺口進入(有時是左邊缺口)，並殺向站在左邊的同伴，第三個指揮官則會亂數攻擊左邊或右邊的同伴。

至於最後的戒靈之戰：雖然在遊戲中一直給「戒靈怕火」的提示。但實際上，以戰場上的火矛攻擊，效果並不大。而跳上火線與戒靈對打，又有相當的危險性。對付戒靈最佳的手段，反而是以遠程武器不斷的攻擊。



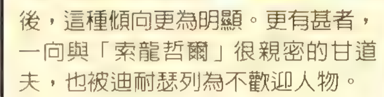
在最左側的同伴，不是甘道夫就是勒苟拉斯。因此要特別留意，不要讓他們被殺

Coffee Break 亞拉岡與迪耐瑟的心結

在甘道夫趕到米那斯提力斯，向攝政王迪耐瑟暗示亞拉岡將接掌剛鐸之後，迪耐瑟毫不考慮的拒絕向亞拉岡屈服。這其中不只是牽涉到剛鐸的傳統，也與迪耐瑟及亞拉岡之間的心結有關。

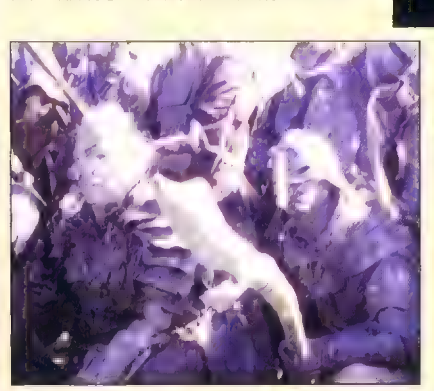
實際上，亞拉岡在結識甘道夫，並得知自己將對抗索倫的宿命之後，就以化名在剛鐸王國出現。在迪耐瑟之夫愛克西力昂二世還是攝政王時，亞拉岡就以索龍哲爾的化名出現在剛鐸，並成為剛鐸數一數二的猛將。他為剛鐸王國立下了許多重大的戰功之後，這位「索龍哲爾」突然離開了剛鐸，留給剛鐸人無限的惋惜。





但是，因為「索龍哲爾」的突出表現，使得亞拉岡在剛鐸人心目中的評價，遠遠高於即將繼承攝政王的迪耐瑟。這使得迪耐瑟對亞拉岡有了心結，在他繼位為攝政王之後，這種傾向更為明顯。更有甚者，一向與「索龍哲爾」很親密的甘道夫，也被迪耐瑟列為不歡迎人物。

實際上，迪耐瑟很可能藉由真知晶石發現了「索龍哲爾」的真實身份，與甘道夫想要讓人皇復位的企圖。因此，在迪耐瑟的眼中，亞拉岡與甘道夫，都成了企圖奪取王位的野心家。





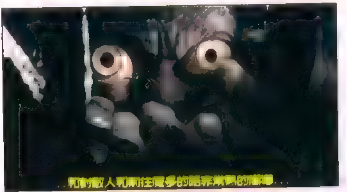
逃離奧斯吉力亞斯 (escape from osgiliath)

劇情簡介











在遠征隊遇襲並四分五裂後，在波羅曼的捨命保護之下，佛羅多與山姆僥倖逃過了追擊，並在咕嚕的帶領下到達了魔多的入口「黑門」。但因為無法穿過黑門，佛羅多只得掉頭繞路，卻不巧在路上碰到了法拉墨所率領的剛鐸軍。

經由咕嚕口中，法拉墨得知魔戒就在佛羅多手上，幸好他沒有像哥哥波羅曼一樣被魔戒所迷惑。正當法拉墨在考慮如何處理佛羅多一行人時，戒靈與索倫軍已經攻到了奧斯吉力亞斯。受到戒靈的召喚，佛羅多忍不住想使用魔戒，就在千鈞一髮之際，山姆及時救出了佛羅多，並在咕嚕的帶領之下，逃離了陷入戰火的奧斯吉力亞斯。

雖然暫時脫離了危險，但被魔戒所毒害的咕嚕，卻在此時起了歹念，並想出了借刀殺人之計，準備將佛羅多引誘到陷阱之中……





逃離奧斯吉力亞斯地圖-1



閱讀方向

逃離奧斯吉力亞斯地圖-2



閱讀方向

逃離奧斯吉力亞斯地圖-3



閱讀方向

過關條件

平安逃出奧斯吉力亞斯，且不能讓佛羅多被戒靈抓走。

各階段攻略要點

這場戰役大致上可分為三個階段：

1.初期逃亡階段。
2.戒靈追擊階段。
3.下水道。



對不習慣哈比人戰鬥的玩家而言，大亂鬥是要儘量避免的。在廣場上如果隨隨便便橫衝直撞，很有可能瞬間就會受到重傷

這場戰役，可以讓玩家充份體會哈比人的特性；哈比人的攻擊力與防禦力都不佳，只有速度還可以。與其它類型的角色比起來，哈比人非常不適合戰鬥，想在大亂鬥中存活，需要更高的技巧。對亞拉岡、甘道夫等人而言，再平常不過的戰鬥，如果讓哈比人上陣，往往會打得非常辛苦。實際上，哈比人的問題不止在攻防能力差，最重要的是攻擊範圍比一般角色小很多，這一點使得哈比人非常不適合大亂鬥。



在塔樓上的大鐘，是開路所用的戰場設施

在初期逃亡階段，由於佛羅多會照顧自己，因此玩家所要煩惱的只有一件事：那就是保住自己的小命。基本上，如果是一對一或是一對二的戰鬥，山姆應該還不難應付。但如果陷入包圍，就會非常危險。只要幾個不起眼的半獸人，就有可能瞬間將山姆殺成重傷。

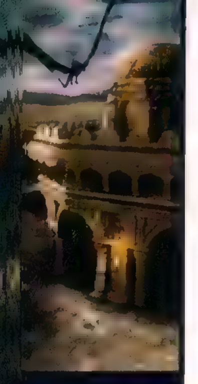
當佛羅多來到屋頂階層時，就進入了戒靈追擊階段；畫面右上方會有個計量表，如果讓佛羅多曝露在頂樓且無掩蔽的地區，計量表就會一直向上累積。萬一計量表滿了，佛羅多就有被抓走的可能，並導致 GAME OVER。戒靈的追擊看起來十分麻煩，但實際上只要知道哪裡是安全區，實際上並沒有那麼麻煩。只有屋頂的部份才會被看到，但就算是屋頂區域，只要躲在有掩蔽的地點，當戒靈看不到佛羅多時，計量表就會慢慢下降。



一走到屋頂區域，右上角的計量表就會出現；一定要在計量表全滿之前找到掩蔽物，否則佛羅多會被抓走，並判定 GAME OVER。基本上，有沒有得到掩蔽，是以玩家所站的位置為主



柵架下方是安全區域



攻略篇



在危險區域中與敵人戰鬥，一定要常常注意計量表。如果實在來不及就不要逞強，先退回安全區域退避，等到計量表降到零，再主動出擊。儘可能不要冒 GAME OVER 的危險與敵人糾纏不清。尤其是合作模式下，沒有檢查點的設定，一犯錯就要從頭來過。



會被戒靈追擊的危險區域，只限於沒有掩蔽的屋頂區。樓梯以下的區域，都算是安全區域



廢墟區下也算是安全區域

最後逃到下水道的區域，雖然看起來沒有什麼特別，但仍然不能粗心大意。因為下水道的出路佈有重兵；由一個指揮官級(頭上有 HP)的敵人與弓箭手等組成。以哈比人的戰鬥能力而言，直接衝進去是非常冒險的一件事。

如果對自己的戰鬥技能沒有信心，建議玩家先躲得遠遠的，以遠距武器先攻擊敵人，將部份敵人消滅後再進擊。當然，那位指揮官級的敵人身上有重鎧，但以遠程武器加聚氣，就可擊破他身上的重鎧。

在下水道的出口利用機關將閘門打開並逃出

在下水道中，唯一最難纏的就是頭上有 HP 顯示的獸人指揮官。由於他身上有重鎧，直接和他火拼會相當麻煩，但如果先集氣以遠程武器打掉重鎧，接下來就好辦法。要用遠距武器直接射死他，或是近身肉搏制服他，都不是難事

進階戰術

哈比人真的是不適合戰鬥的種族；就以獲得高評價能力而言，哈比族是最吃虧的。他們的特殊能力：隱形，是用來保命的。他們沒有像亞拉岡三人組那麼方便的特殊能力，也沒有甘道夫那麼華麗而實用的組合技，想要用組合技將 COMBO 技量表集滿，實在是難上加難。以哈比人參戰想獲得高任務價評，只有一個方法，那就是勤練一擊必殺的技巧(半獸人之死、戰士之死、索倫之死)，因為這種組合技可以立刻將 COMBO 技量表灌滿。這類的技巧在操作上完全相同，就是「格擋+致命一擊(PS2 的 ⓪+R2，XBOX 的 ●+R)。也就是先擋開敵人的攻擊，再立刻按下致命一擊。

當然，在所有組合技中，這一類的組合技是最難發動的，兩個鈕的間隔要很短。實際上，在亂軍之中，這個組合技反而不是那麼難以發動；在被敵人夾攻時，只要面對敵人再格擋鈕連打，一聽到擋開敵人的金鐵交鳴聲，就立刻按下致命一擊鈕，發動這個組合技的機率就很高。

哈比人的特殊技能是隱形，其實這個技能平常用不到，最主要是用在狀況危急時。因為，隱形狀態下是無敵的。在遭到致命性的包圍攻擊，可以利用這個技能爭取到寶貴的



利用隱形技能從背後偷襲敵人，是哈比人的拿手好戲

逃命時間。因此，除非萬不得以，平常不要隨便亂用這個技能。隱形期間雖然無敵，但哈比人的行動也會因此變慢。此外，哈比人的隱形技能也不光只是能用來保命；在隱形發動期間，如果走到敵人身後並按下致命一擊鈕，就可將敵人一擊斃命，這算是這個保命技能的附加價值。要注意的是，利用隱形技能將敵人一擊斃命，會導致立刻現形。

Coffee Break 波羅莫與法拉墨

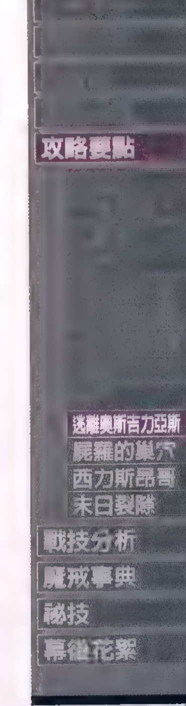


在原作中，波羅莫與法拉墨這對兄弟檔，是非常有意思的組合。兩人雖然是兄弟，但在個性上卻大不相同。

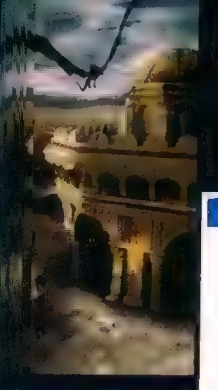
在歷史上，數百年前的攝政王家族中早已經有個叫波羅莫的角色，巧的是那位波羅莫的父親正是迪耐瑟一世(魔戒聖戰時代的迪耐瑟是二世)。迪耐瑟二世正是以歷史上的波羅莫來為自己所鍾愛的長子命名，而兩個人的命運則有些許類似。歷史上的波羅莫，是一位赫赫有名的猛將，他打敗了巫王(Witch-king)的強獸人部隊，即使是不怕活人的巫王也怕他三分。但也因為他的善戰，使得他在戰爭中受了嚴重的傷，並大幅減少他的壽命。而魔戒聖戰時代的波羅莫，也是一位勇敢而善戰的猛將，最後則為了保護佛羅多而犧牲自己的生命。雖然兩個人在個性上有明顯的差異，而且波羅莫比較受寵(他的個性與父親迪耐瑟非常類似)，但兩人還是非常友愛。

在個性上，波羅莫與弟弟法拉墨有很大的差異。波羅莫一方面是猛將，但另一方面則是有非常強的企圖心，以致於到最後一刻無法克制自己的貪念，幾乎壞了大事。但法拉墨就完全不同，在他從咕嚕口中猜到佛羅多帶著魔戒之後，他壓下了自己心中的貪念，雖然他絕對有機會搶走魔戒，但他從來沒有試著這麼做。當初在魔戒遠征隊成立時，如果參加遠征隊的人是法拉墨而不是波羅莫，那麼波羅莫不但不會壯烈犧牲，法拉墨也很有可能活著回到剛鐸。





屍羅的巢穴 (shelob's lair)



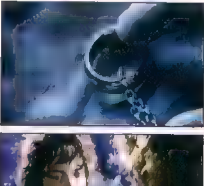
劇情簡介



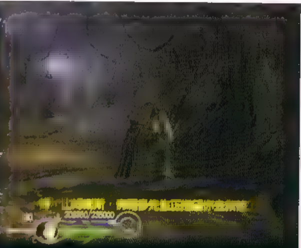
無法抗拒魔戒誘惑的咕嚕，因為曾經對著魔戒發毒誓，而無法親手加害佛羅多。但決心要搶回魔戒的咕嚕，想出了一個毒計，那就是將佛羅多一行人引到屍羅的巢穴，讓佛羅多一行人遇害，自己再伺機搶回魔戒。

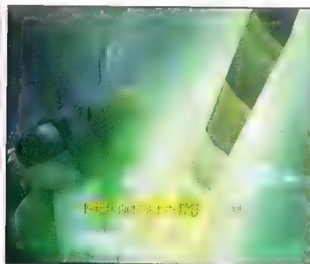
佛羅多被引到屍羅的巢穴後，果然遭到蜘蛛大軍的攻擊與咕嚕的襲擊。結果，佛羅多果然被屍羅抓走。而孤軍奮戰的山姆，最後雖然僥倖擊退了屍羅，但被麻痺的佛羅多，卻被山姆誤以為死亡。結果，駐守在西力斯昂哥的半獸人發現了被包得緊緊的佛羅多，於是將佛羅多帶回西力斯昂哥，山姆這才知道佛羅多並沒有死，心裡又燃起了一線希望。













屍羅的巢穴地圖-1

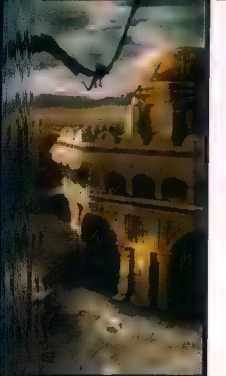


閱讀方向

攻略篇

THE LORD OF THE RINGS THE RETURN OF THE KING

屍羅的巢穴地圖-2



過關條件

擊敗屍羅

各階段攻略要點

本戰役大致可分成三個階段：

1.迷宮探索。
2.與蜘蛛及獸人軍團戰鬥。
3.與屍羅的對決。

一開始是有點複雜又不算太複雜的迷宮，請玩家參考地圖，應該可以輕易找到出口，接著一路上幾乎就是單行道。要注意的是，整體而言，這個迷宮的蜘蛛是殺不完的。每隔一段時間，就會不定點出現蜘蛛。而且因為畫面角度的關係，有時候蜘蛛已經出現了卻還沒有發現，同易遭到偷襲。因此，玩家最好要仔細聽效果音，以免遭到偷襲。蜘蛛在附近時，會有走動聲或嘶聲。此外，整個迷宮有許多地點會出現大量的黑甲蟲，這些黑甲蟲是無敵的，不可能加以消滅，只能用火把暫時迫使牠們退開而已。



在重要通路上都會有火把；在使用火把前先確認方向與落點，落點會有綠色的小點出現

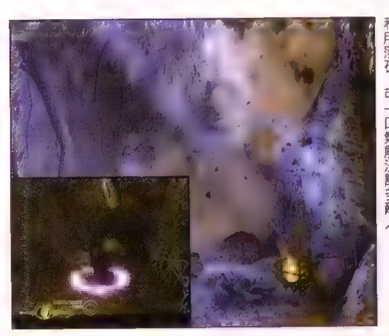


無法通過的蜘蛛網，也要利用火把燒掉後才能通行

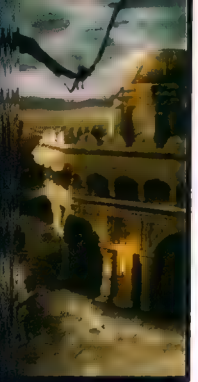
穿過了複雜的迷宮後，一路上必須與許多蜘蛛與半獸人軍團對決。雖然哈比人不擅於亂鬥，但幸好迷宮中有許多戰場設施可以使用。如果能善用這些戰場設施，想要一路過關斬將就會比較輕鬆。



在迷宮中有許多被吊起來的乾屍，利用火把引燃乾屍，可以不費吹灰之力就解決許多敵人



利用落石，可一口氣解決許多敵人



至於最後與屍羅的對決，則是一個大難關。在這款遊戲中，屍羅可說是最難纏不過的對手。牠的特點是：攻擊力強、攻擊範圍大且動作靈活。哈比人如果不能確實擋住牠的攻擊，兩三下血就會見紅。



在屍羅發狂狂奔時，就算按格擋鈕也不能倖免於難，最好的方法，就是躲在屍羅多旁邊的通道

牠的攻擊模式如下：

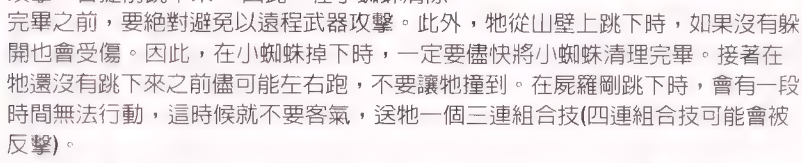
1.平常時會以前爪攻擊，攻擊範圍相當大，而且攻擊速度快。在正常狀況下，我方幾乎不可能發動三連以上的組合技加以攻擊。
2.有時候會自動算出最大攻擊距離，使我方還無法攻擊牠之前，就被牠打得只有招架之力。同時，在屍羅完成攻擊之後，會立刻後退以避開我方的反擊。
3.受到一定程度傷害後，會跳到山壁上，並召喚小蜘蛛攻擊主角。並在一定時間後直接跳到主角身上加以攻擊。



屍羅所召喚的小蜘蛛，可謂成事不足、敗事有餘。如果不能儘早加以殲滅，在於屍羅對決時就會綁手綁腳

在瞭解了屍羅的行動模式之後，以下是與屍羅纏鬥的要訣：

1.儘可能與屍羅保持距離，故意跑在屍羅前面，當屍羅追著主角跑的時候，算準距離突然回頭，並以強攻攻擊屍羅。只有強攻連發能中斷屍羅的攻擊。一看到屍羅癱坐在地上，立刻再掉頭再跑給牠追， 然後如法泡製。
2.牠躲在山壁的期間，如果遭到我方的遠距武器攻擊，會提前跳下來 。因此，在小蜘蛛清除完畢之前，要絕對避免以遠程武器攻擊。此外，牠從山壁上跳下時，如果沒有躲開也會受傷。因此，在小蜘蛛掉下時，一定要儘快將小蜘蛛清理完畢。接著在牠還沒有跳下來之前儘可能左右跑，不要讓牠撞到。在屍羅剛跳下時，會有一段時間無法行動，這時候就不要客氣，送牠一個三連組合技(四連組合技可能會被反擊)。



3.遠程武器如果不集氣，對屍羅幾乎完全不發生效用。因此，不考慮以遠程武器攻擊屍羅，將精神集中在近身肉搏。
4.屍羅召喚小蜘蛛後，一定要用最快的速度將小蜘蛛清理掉。方法很簡單，先用強攻將小蜘蛛砍倒在地後，再用致命一擊一刀刺死， 這是最快的方法。如果與小蜘蛛的戰鬥時間拖太久，等到屍羅加入戰局，那就麻煩了。

其實，與屍羅之戰的焦點，就在於算距離與防禦。屍羅的行動速度比哈比人還快，因此，光是跑是沒用的。玩家必須會目視強攻時的攻擊距離，先跑給屍羅追，再突然回頭用強攻猛砍。而遭到屍羅追擊時，一定要確實的用格擋鈕擋開屍羅的攻擊。因為牠的攻擊力實在太強，哈比人也太弱，實在沒有多少 HP 可以扣。



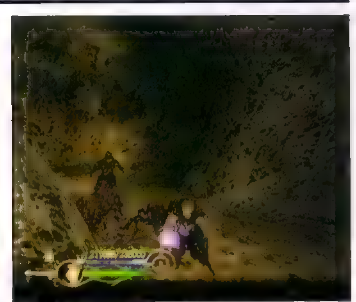
算準距離，給牠一個回馬槍

攻略篇

THE LORD OF THE RINGS
THE RETURN OF THE KING

進階戰術

這場戰役所出現的蜘蛛系敵人是非常獨特的，全十三個戰役劇本中，只有這裡才有蜘蛛。


蜘蛛是六親不認的，連半獸人都會被蜘蛛攻擊

以攻擊模式而言，蜘蛛是一種很獨特的敵人，牠的特點是：

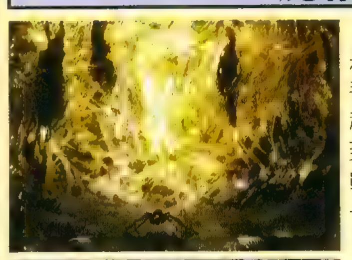
1.蜘蛛的耐久度很高，比同體積的敵人更耐打。如果只用快攻加以攻擊，要砍很久才會死。
2.蜘蛛的反擊本能很強，如果用快攻攻擊蜘蛛時，往往會被反擊。也就是說，用快攻砍蜘蛛兩下，就一定要準備用格擋擋住蜘蛛的反擊。就是這個特性，善用蜘蛛，可以將COMBO計量表灌滿。也就是說 ，在使用快攻攻擊蜘蛛兩次之後，立刻以格擋鈕連打擋開蜘蛛的反擊。等到一擋開蜘蛛的反擊，再使用快攻加以攻擊。如果能連續好幾次都不失敗，一隻蜘蛛就能將 COMBO 計量表灌滿。
3.在使用快攻攻擊蜘蛛時，所招致的反擊有時候是一次反擊、有時候是兩次反擊，隨蜘蛛本身而定。但到底是一次還是兩次反擊，從外觀上並無法分辨。

因此，好好的利用蜘蛛，就可以輕易的賺進許多經驗值點數(雖然有點累)。

至於屍羅，除了之前所說的，先跑給牠追，再算準距離回頭用強攻砍牠之外，還有另一種攻擊方法，那就是「毒刀」系列的組合技。

雖說是組合技，但其實這個系列的招式操作很簡單，PS2 是 △ 按住不放一段時間後放開，XBOX 則是 Ⓨ 鈕按住不放一段時間後放開。由於這個招式在放出之後，會有一小段無敵時間，而且也會往前方以強攻攻擊目標。因此，在屍羅與主角的距離拉開之後，可以考慮用這個招式攻擊屍羅。

Coffee Break 屍羅的由來





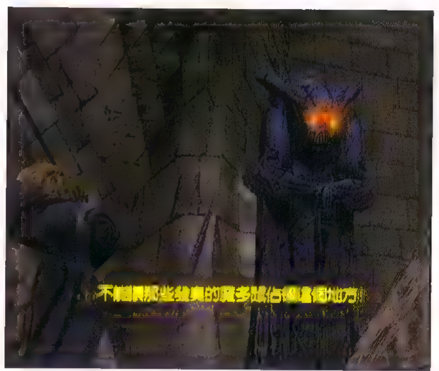
在「魔戒」的古老神話世界中，「昂哥立安」是一個巨大無比的醜惡蜘蛛，牠曾經天魔王聯手，用毒液毒死了主神之樹。後來在與天魔王一起逃到中土世界後，卻與天魔王發生內鬨，並遭到擊敗。結果就躲起來生了許多後代，在魔戒聖戰的時代肆虐的屍羅，就是昂哥立安的後代之一。

在索倫佔據魔多、稱霸中土世界之前，屍羅就一直盤據在西力斯昂哥附近的山脈中。屍羅並不服侍任何人，連索倫的帳也不買。牠只是邪惡意志的化身，一心只想吸取生靈的血肉，來滿足自己永遠不可能滿足的口腹之慾。由於西力斯昂哥已經是獸人軍的重要據點，因此已經有不少倒楣的半獸人成了牠的食物。一直在此肆虐，沒有碰過對手的屍羅，萬萬沒想到自己會被一個抓狂的哈比人擊敗。



西力斯昂哥 (cirieh ungol)

劇情簡介



誤以為佛羅多已經死亡的山姆，在無奈之下只得先拿走佛羅多身上的魔戒。後來又由半獸人口中得知佛羅多只是昏迷，於是山姆跟著被抬走的佛羅多，來到了西力斯昂哥。

這裡是獸人軍的重要據點，但在獸人們找到了佛羅多之後，半獸人與強獸人兩方人馬的首領，卻為了爭奪來自佛羅多的戰利品而大打出手，也引發雙方部下的自殺殘殺，形成了一場大亂鬥。

山姆好不容易通過在西力斯昂哥門口守衛的魔法石像，接著又趁著這場大混戰，混進了囚禁佛羅多的高塔，並出奇不意的打跑了獸人軍將領夏格拉。不過，雖然佛羅多獲救，夏格拉卻趁大家不注意，搶了佛羅多的秘銀鎖子甲就跑。後來亞拉岡遠征黑門時，索倫軍就企圖用這件被搶走的鎖子甲讓大家以為佛羅多真的被捕。









西力斯昂哥地圖-1

起點

大廳

中庭

A

B

x8 x14 x31 x14 x4 x2 x1 x1 x9 x10 x2 x2 x1 x1 x8 x2

指揮官

半獸人

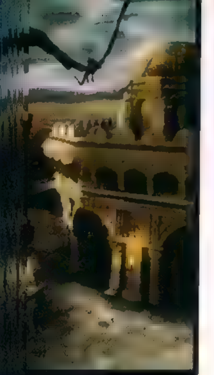
強弩

機關

精靈乾糧

閱讀方向





攻略篇

THE LORD OF THE RINGS
THE RETURN OF THE KING

西力斯昂哥地圖-2

過關條件

殺死規定數量的敵軍後，衝進高塔並擊敗獸人軍將領夏拉格。

各階段攻略要點


打得如火如荼的中庭，是這場戰役中最危險的地段

這是一個非常特別而且有趣的戰役；在戰場上有各式各樣的戰場設施。如果好好利用，可以在許多地點形成大屠殺。事實上，日後如果想要練角色的等級，這個關卡可說是最好的戰場。

這場戰役的第一個目標，是殺死規定數量的敵軍(在普通模式時是 80)。一定要超過這個數量，才能殺進囚禁佛羅多的高塔。

在城堡中數量龐大的獸人軍，大都在忙著自相殘殺，沒有空理會溜進來的哈比人。只有一個地方例外，那就是上方有大吊燈的大廳。如果主角沒有隱形直接走進大廳，大廳裡所有獸人都會停止互毆，並且向主角殺來，這是本戰役最危險的地段。如果這種狀況真的發生，而且來不及逃走，就很有可能被活活砍死在中庭。

以下將以圖示介紹各種可供利用的戰場設施：

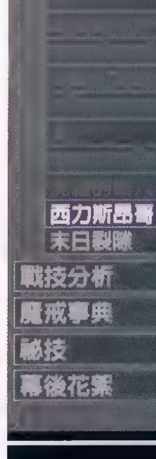




來到中庭後，最好先由左邊的小通道前往大廳，再隱形走上大廳往上的階梯。上了階梯，大廳裡的敵兵就不會再來找碴


大廳往上的階梯，可以通往油鍋，用以料理中庭的一部份敵兵


大廳裡的門板放下時，被壓到的敵兵也會立刻死亡









大廳往上的階梯最上層，有綁住大吊燈的繩子。將它切斷後可以將大廳的敵兵一掃而空



通往吊橋前的炸藥桶，一推下就會炸死一堆敵兵



通往高塔的最後一道機關：使用強弩可將橋上的敵兵全部打下橋，但是等一下要過橋時必須快速通過。

衝進囚禁佛羅多的高塔後，就是與夏格拉的對決。夏格拉不但持有盾牌，身上還有鎧甲。如果以一般的攻擊方法，根本絲毫不起作用。其實與他的戰鬥並不難，重要的是利用房間內的長矛。第一次對他使用長矛，會擊碎夏格拉手上的盾牌。第二次則是將他擊暈，趁他昏昏沈沈時對他使用三連組合技(四連組合技有時不會成功)，甚至可以趁他倒在地上時使用必殺一擊鈕追擊(會受傷但不會立即斃命)。比起屍羅，夏格拉只能算是個小角色。

房間左右各有一個可以取得長矛的地點

趁他被長矛打得眼冒金星時，賞他一個組合技，再加上一個致命一擊



進階戰術

這場戰役設計得很有意思，尤其是玩家以合作模式進行這場戰役時。請先看以下的錯誤示範：



門板機關啓動時，站在門板下的敵人會被砸死……



其實，會死的不止是敵人，如果放下門板時，同伴就站在門板下，連同伴也會一起掛掉。連[illegible]無敵密[illegible]都沒救！

也就是說，這些機關對自己人也有效，在同伴要降下門板時，請小心。除了門板之外，在合作模式中，還有另外一個可怕的陷阱，那就是在最後關頭，使用投石器打下所有在石橋上的敵人之後，**1P** 必須與 **2P** 手牽手衝過快垮掉的石橋。如果兩個人跑的距離相差太遠，導致其中一人死亡，也會被判定 **GAME OVER**，玩家先前的努力就會化為泡影；這個地方是這款遊戲中最可怕的陷阱……

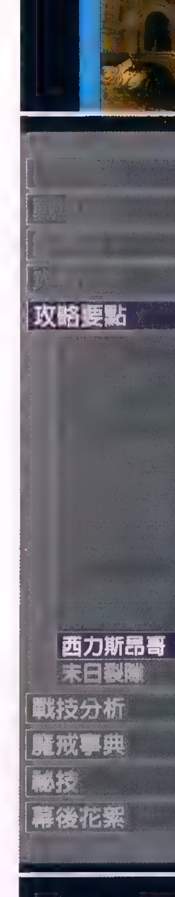
此外，這場戰役中，使用合作還有一個有趣的地方，那就是對中頭目夏格拉的戰鬥。不但兩個人打起來會很輕鬆，最有趣的是，將夏格拉打倒在地之後，如果兩個人都及時衝過去使出致命一擊連打。夏格拉根本就爬不起來，可以一次就被刺到死。

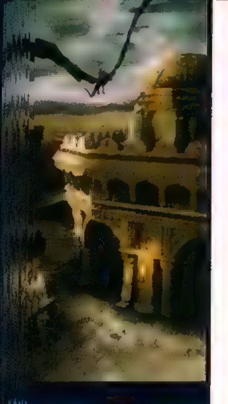
先前說過，這場戰役是最容易練等級的。相信有許多玩家已經想到為什麼，原因很簡單，因為這個戰場有一大堆大規模殺傷武器。如果在使用這些設施之前，先將自己的 **COMBO** 計量表灌滿，就可以一口氣得到大量的經驗值與完美評價。

但是，說的容易，實際上並沒有那麼簡單。說穿了，這場戰役的關鍵還是在於要會使用一擊必殺的組合技(半獸人之死、索倫之死)。只要在大規模殺傷設施附近利用半獸人或強獸人將 **COMBO** 計量表集滿，再去啓動戰場設施，就可以灌進巨量經驗值，而且也不會消耗多少時間。



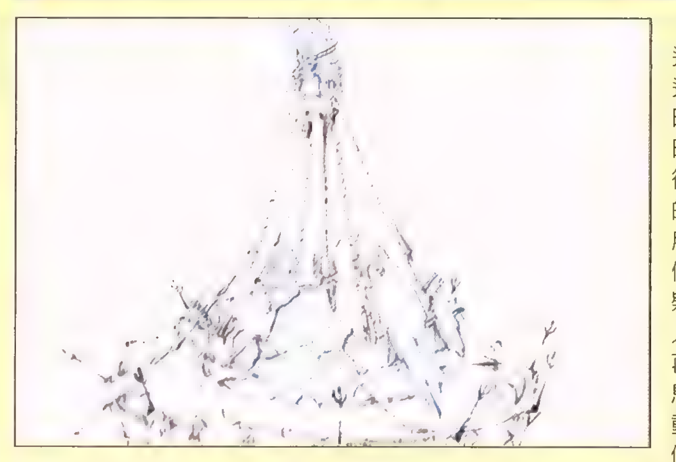
既然沒有一起衝過石橋會死，那麼不使用投石器可以嗎？抱歉，答案是不行。石橋垮掉是劇情需要，所以一定要先使用投石器。在使用投石器超[illegible]石橋上的敵兵之前，這些敵兵有些是可以殺死的，有些則是無敵的





攻略篇

Coffee Break 與魔戒聖戰神似的真實歷史戰役



為了將魔戒丟進末日火山，甘道夫所安排的戰略就是欺敵戰略。在艾辛格之役後，因為皮聘的一時好奇，使用了真知晶石，使得索倫開始懷疑魔戒在皮聘等人的身上。接著再藉由亞拉岡出馬挑戰索倫的行動，讓索倫更深信魔戒就在亞拉岡身上。因此索倫將注意力全部放在亞拉岡身上，使得後防空虛，讓佛羅多與山姆僥倖混進了末日火山。

在近代歷史上，也有一個類似的戰役，只不過結果是以失敗告終，那就是二次大戰的萊特灣大海戰。

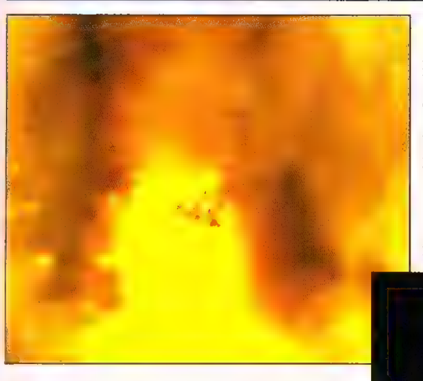
為了因應麥克阿瑟收復菲律賓的行動，日本海軍擬定了一個大膽的計劃，將日本當時所有的航空母艦集結在一起，並佯攻菲律賓，但實際上目的卻是引出鎮守在菲律賓的美國海軍主力。將美國海軍主力騙走之後，再由栗田健男所率領的戰艦艦隊(大和、武藏等一流戰艦都被編入)，則趁虛而入。結果美軍果然中計，哈爾西所率領的美軍艦隊主力被騙到三百多海哩外，而栗田健男所率領的艦隊，則在一番血戰之後，順利的衝進了萊特灣，而且當時的美軍根本無力抵抗。在萊特灣一字排開的八十艘還在卸貨的運輸艦，與大批登陸部隊的補給物資，只要栗田一聲令下，就會立刻化為火海。而麥克阿瑟所率領的大批登陸部隊，就會立刻陷入彈盡援絕的絕境。

不料，就在最關鍵的時刻，栗田竟然誤判形勢，命令艦隊掉頭返航，使麥克阿瑟平白無故逃過一劫。所謂人生如戲，這場在真實世界上演的戰役，就像魔戒的劇情一樣戲劇化。



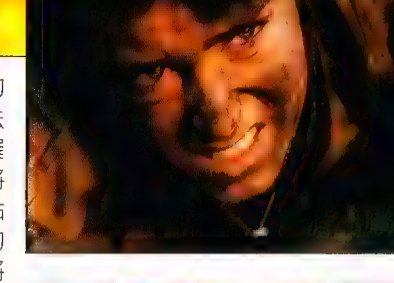
末日裂隙 (the crack of doom)

劇情簡介



佛羅多與山姆逃出西力斯昂哥之後，假扮成半獸人混進了獸人軍的行列，又趁機脫隊。雖然極度缺乏糧食與飲水，佛羅多又飽受魔戒的精神折磨，但兩個人最後還是成功的抵達了末日火山。

不料，佛羅多在抵達目的地之後，竟然步上了埃西鐸的後塵，在末日火山前接收了至尊魔戒。一路上跟著佛羅多的咕嚕，眼見機不可失，立刻撲上去和佛羅多扭打成一團，並且將佛羅多戴著魔戒的手指給咬了下來，將魔戒佔為己有。而深受其害的咕嚕，早已被魔戒所同化，在混戰的過程中，魔戒也借著咕嚕之口，將魔戒本身的意志毫不保留的說出來



在佛羅多與咕嚕的混戰中，得意忘形的咕嚕竟然失足墜入火山。持續幾千年的魔戒的爭奪戰到此正式結束，而索倫的力量也完全消失，他與他所驅使的黑暗勢力，就此在歷史舞台上失勢……







過關條件

將咕嚕推下末日火山。

攻略要點



這是這款遊戲的最後一個戰役，在遊戲劇本設定上，這也是專屬於佛羅多的戰役。這個戰役的敵人只有一個：得到魔戒的咕嚕。

拿到了魔戒的咕嚕是無敵的，以一般攻擊方式完全無效。要讓他受傷的唯一方法，就是將他刺下火山。要達到這個目的，就要在正確的時間使用快攻、強攻與致命一擊。

先在火山邊緣，使用快攻將咕嚕推向火山邊緣，使其失去平衡

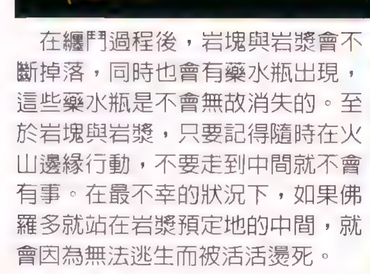
首先，佛羅多必須放棄與咕嚕的無謂搏鬥，先在火山邊緣游走，引誘他在火山邊緣行動。接著，對他使用快攻攻擊，只有快攻能將他往火山邊緣推，並使他失去平衡。一看到他失去平衡，就立刻使用強攻，咕嚕就會失足摔落，

看到他失去平衡，立刻用強攻將他擊落



但雙手仍然攀住邊緣，這時候才用致命一擊，將他刺下火山。當然，不是一次就能搞定，這個步驟要重覆好幾次(約六次)。

咕嚕攀住火山邊緣時，再用致命一擊將他刺下火山



在纏鬥過程後，岩塊與岩漿會不斷掉落，同時也會有藥水瓶出現，這些藥水瓶是不會無故消失的。至於岩塊與岩漿，只要記得隨時在火山邊緣行動，不要走到中間就不會有事。在最不幸的狀況下，如果佛羅多就站在岩漿預定地的中間，就會因為無法逃生而被活活燙死。

火山會不時掉下岩漿與岩塊，無論何時都不要在中央地帶行動



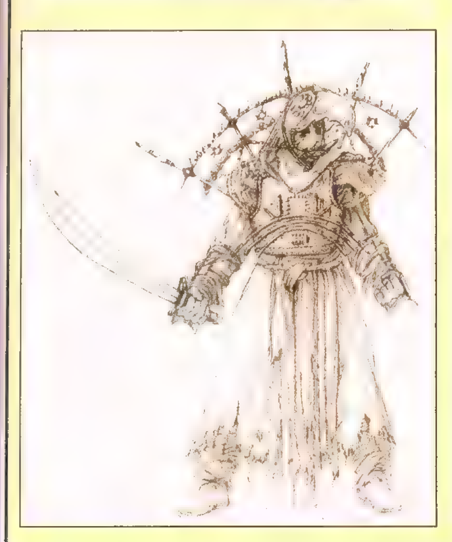
Coffee Break 魔戒的咀咒

華格納所寫的歌劇「尼貝龍的戒指」，劇中的魔戒有可怕的咀咒，自從鑄戒者下了咀咒之後，前後三任持有者：巨龍法夫納、英雄齊格飛與陰謀家哈根，先後都因魔戒而死。連主神也因為捲入這個事件而引發了諸神的黃昏。

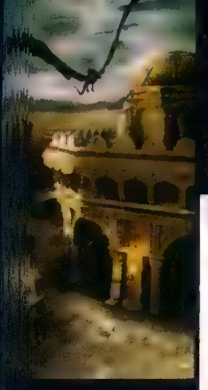
同樣的，托爾金筆下的魔戒，似乎也有類似的咀咒。埃西鐸在末日火山之前反悔，將魔戒佔為己有後不久就被殺。而後來的波羅莫也因為企圖搶奪魔戒而死，在最後關頭搶下魔戒的咕嚕，也立刻摔入末日火山。只有兩個與世無爭的哈比人：比爾博與佛羅多，得以在接觸過魔戒後倖免於難。巧合的是，佛羅多與索倫，都以丟掉手指的方式失去魔戒。











全破之後

在佛羅多通過「末日裂隙」的考驗之後，選關畫面中，聖白樹上方的六顆星星也隨之亮起。其中有四個是訪談資料，一個是秘技的密碼，另一個則是隱藏關卡「帕蘭特里(palantir)」。至於最右側那個還沒有亮起的隱藏關卡「帕蘭特里 2」，則有其出現條件。那就是必須有三位到達等級 10 的角色通過末日裂隙的考驗。這三位角色必須是甘道夫、山姆及亞拉岡三人組(亞拉岡、勒苟拉斯與金靂)的其中一人。

除了隱藏關卡之外，在通過末日裂隙的考驗之後，最大的收獲就是隱藏角色的解禁。這三位隱藏角色分別是法拉墨(Faramir)、皮聘(Pippin)與梅里(Merry)。而且，所有的關卡(聖盔谷之役除外，該戰役為甘道夫限定)，都可以自由選擇任何角色參戰。



法拉墨的能力與亞拉岡十分類似，但他的遠程武器比亞拉岡強，相當接近甘道夫的水準



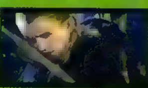
另外兩個哈比人的隱藏角色，其攻防能力與山姆接近

戰技分析

LORD OF THE RINGS THE RETURN OF THE KING THE LOR







LORD OF THE RINGS THE RETURN OF THE KING THE LOR



亞拉岡

等級 2

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
半獸人之死	R2	XR	5000	8000
說明	連續技：格擋，然後立刻殺死一名攻擊中的半獸人			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
遊俠之怒	△	Y	4000	—
說明	一種造成閃電傷害的致命攻擊			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
半獸人斧手	XX△	AAY	1000	3000
說明	連續技：格擋，然後立刻殺死一名攻擊中的半獸人			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
最終審判	X○R2	ABR	5000	8000
說明	組合技：用此組合技重傷、擊倒，然後解決強大的敵人			

等級 3

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
都內丁之箭	L1+X	L+A	5000	—
說明	這些受祝福的精靈箭矢能夠造成額外的傷害			

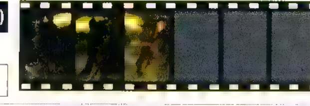
技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
剛鐸[illegible]聖	L1+R1+L2+R2	L+R	3500	—
說明	擁有這項特殊能力，能夠增加傷害力，並更迅速地進入完美模式			

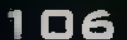
技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
石之力量	—	—	5000	15000
說明	增加你的生命值			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
起身復仇	X	A	10000	20000
說明	當你站起來後立刻發動攻擊，突襲敵人			

等級 4

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
荒野之怒	△	Y	5000	—
說明	一種更具威力，能讓敵人著火的火焰致命攻擊			







技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
炎魔之擊	X◯	ABY	5000	8000
說明	組合技：用此組合技重傷、擊倒，然後重擊你的敵人			

等級 5

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
戰士之死	R2	XR	7000	10000
說明	連續技：格擋，然後立刻殺死一名人類大小的敵人			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
鐵之力量	—	—	5000	15000
說明	增加你的生命值(需要石之力量)			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
黑暗救贖	XX	YAAY	7000	11000
說明	組合技：能夠有效並迅速地解決有盾牌的敵人			

等級 6

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
努曼諾爾之怒		Y	7000	—
說明	一種最具威力，能放出火球環的火焰致命攻擊(需要荒野之怒)			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
瑞文戴爾之箭	L1+X	L+A	5000	—
說明	這些箭矢在擊中目標時會釋放出閃電弧(需要都內丁之箭)			

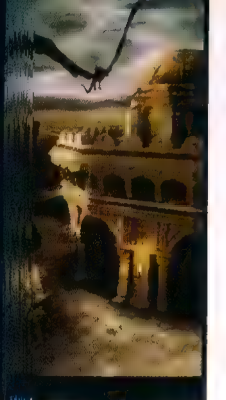
技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
遠征軍之力量	—	—	5000	15000
說明	增加你的生命值(需要鐵之力量)			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
護盾劈裂者	◯	YYBY	7000	11000
說明	組合技：用在強大的敵人身上，能夠摧毀盾牌，將他擊倒在地，並施予重擊			

等級 7

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
索倫之死	R2	XR	9000	12000
說明	連續技：格擋，然後立刻殺死一名攻擊中的強獸人			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
國王擁力者	L1+R1+L2+R2	L+R	7000	—
說明	增加傷害力並更快進入完美模式(需要剛鐸劍聖)			



等級 8

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
秘銀之箭	L1+X	L+A	7000	—
說明	這些魔法箭矢能讓你的敵人著火(需要瑞文戴爾之箭)			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
閃電攻擊	X△XX	AYAA	7000	11000
說明	組合技：連續迅速和有力的攻擊將可殺死一名以上無護盾的敵人			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
擊殺區	—	—	10000	20000
說明	增加你在戰鬥中處於完美模式下的時間			

等級 9

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
聖盔之鎚	[illegible]	YYY	12000	20000
說明	組合技：一種致命的組合招式，能夠擊碎敵人的護盾，並再次重擊			

等級 10

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
迅速制裁	XXXX	AAAA	12000	20000
說明	組合技：一種對付無盾牌敵人的快速致命組合招式			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
暮星之力量	5000	—	—	—
說明	增加你的生命值(需要遠征軍之力量)			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
王者劍術	—	—	25000	—
說明	增加你的快攻的傷害力			

THE LORD OF THE RINGS
THE RETURN OF THE KING

戰 技 分 析

勒荷拉斯

等級 2

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
半獸人之死	□R2	XR	5000	8000
說明	連續技：格擋，然後立刻殺死一名攻擊中的半獸人			



技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
■暗密林之箭	L1+X	L+A	5000	–
說明	這些受祝福的精靈箭矢能夠造成額外的傷害			

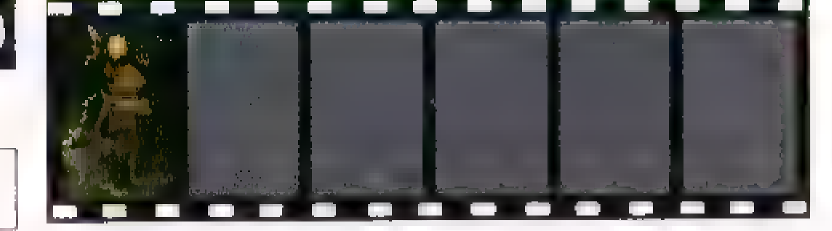


技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
半獸人斧手	XX△	AAY	1000	3000
說明	組合技：一種能有效消滅無盾牌的敵人的組合技			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
最終審判	X◯R2	ABR	5000	8000
說明	組合技：用此組合技重傷、擊倒，然後解決強大的敵人			

等級 3

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
羅斯洛立安之光	L1+R1+L2+R2	L+R	3500	–
說明	擁有這項特殊能力，能夠增加傷害力，並更迅速地進入完美模式			



技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
石之力量	–	–	5000	15000
說明	增加你的生命值			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
起身復仇	X	A	10000	20000
說明	當你站起來後立刻發動攻擊，突襲敵人			



等級 4

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
精靈之怒	△	Y	4000	–
說明	一種造成閃電傷害的火焰致命攻擊			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
炎魔之擊	X◯△	ABY	5000	8000
說明	組合技：用此組合技重傷、擊倒，然後重擊你的敵人			



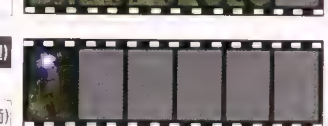


戰技分析

THE LORD OF THE RINGS
THE RETURN OF THE KING

等級 5

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
戰士之死	R2	XR	7000	10000
說明	連續技：格擋，然後立刻殺死一名人類大小的敵人			



技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
羅斯洛立安之箭	L1+X	L+A	5500	—
說明	這些箭矢在擊中目標時會釋放出閃電弧(需要幽暗密林之箭)			



技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
黑暗救贖	XX	YAAY	7000	11000
說明	組合技：能夠有效並迅速地解決有盾牌的敵人			

等級 6

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
鐵之力量	—	—	5000	15000
說明	增加你的生命值(需要石之力量)			

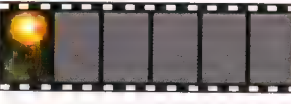


技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
護盾碎裂者		YYBY	7000	11000
說明	組合技：用在強大的敵人身上，能夠摧毀盾牌，將他擊倒在地，並施予重擊			

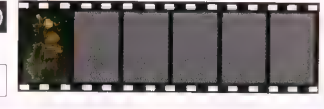
等級 7



技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
索倫之死	R2	XR	9000	12000
說明	連續技：格擋，然後立刻殺死一名攻擊中的強獸人			

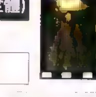
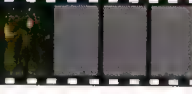


技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
主神之箭	L1+X	L+A	7000	—
說明	這些魔法箭矢能讓你的敵人著火(需要羅斯洛立安之箭)			



技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
凱蘭崔爾的禮物	L1+R1+L2+R2	L+R	7000	—
說明	增加傷害力並更快進入完美模式(需要羅斯洛立安之光)			

等級 8

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
愛隆之怒		Y	5000	—
說明	一種更具威力，能讓敵人著火的火焰致命攻擊			



技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
閃電攻擊	X XX	AYAA	7000	11000
說明	組合技：連續迅速和有力的攻擊將可殺死一名以上無護盾的敵人			



技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
遠征軍之力量	—	—	5000	15000
說明	增加你的生命值(需要鐵之力量)			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
擊殺區	—	—	10000	20000
說明	增加你在戰鬥中處於完美模式下的時間			

等級 9

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
聖盔之鎚	△△△	YYY	12000	20000
說明	組合技：一種致命的組合招式，能夠擊碎敵人的護盾，並再次重擊			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
秘銀之箭	L1+X	L+A	10500	—
說明	這些箭矢能夠穿透沿路上所遇到的敵人並使之全部著火(需要主神之箭)			

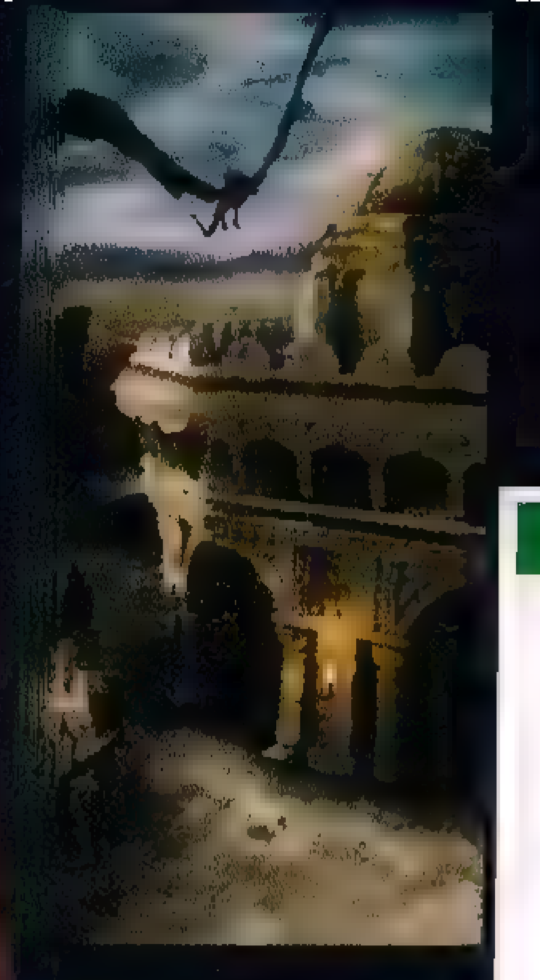
等級 10



技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
迅速制裁	XXXX	AAAA	12000	20000
說明	組合技：一種對付無盾牌敵人的快速致命組合招式			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
精靈弓術	—	—	25000	—
說明	同時對兩個目標各發射一支箭矢			



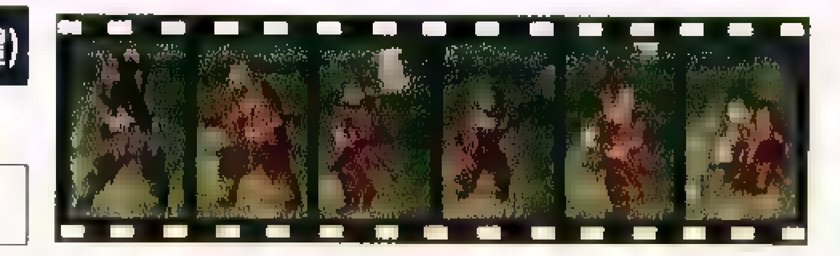




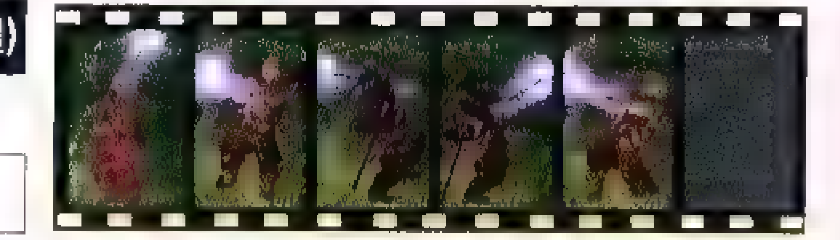

金靂

等級 2

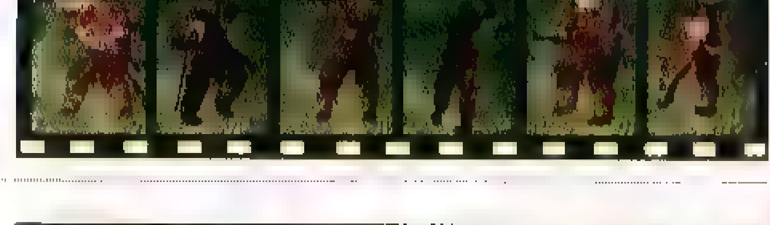
技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
半獸人之死	□R2	XR	5000	8000
說　明	進階技：格擋，然後立刻殺死一名攻擊中的半獸人			



技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
矮人之怒	△	Y	4000	—
說　明	一種造成閃電傷害的火焰致命攻擊			



技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
半獸人斧手	XX△	AAY	1000	3000
說　明	組合技：一種能有效消滅無盾牌的敵人的組合技			

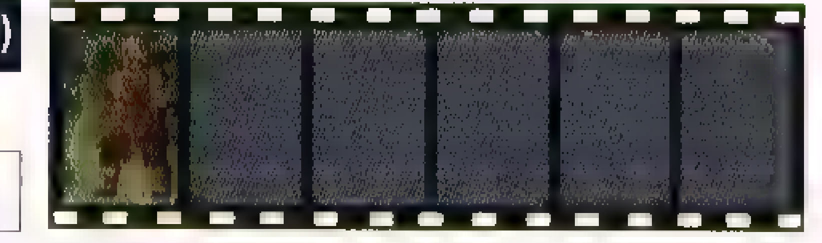


技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
最終審判	X○R2	ABR	5000	8000
說　明	組合技：用此組合技重傷、擊倒，然後解決強大的敵人			



等級 3

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
孤山傳說	L1+R1+L2+R2	L+R	3500	—
說　明	擁有這項特殊能力，能夠增加傷害力，並更迅速地進入完美模式			



技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
石之力量	—	—	5000	15000
說　明	增加你的生命值			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
起身復仇	X	A	10000	20000
說　明	當你站起來後立刻發動攻擊，突襲敵人			



等級 4

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
山脈之怒	△	Y	5000	—
說　明	一種更具威力，能讓敵人著火的火焰致命攻擊			



技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
炎魔之擊	X○△	ABY	5000	8000
說　明	組合技：用此組合技重傷、擊倒，然後重擊你的敵人			



等級 5

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
戰士之死	R2	XR	7000	10000
說明	連續技：格擋，然後立刻殺死一名人類大小的敵人			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
依魯伯之斧	L1+X	L+A	5000	—
說明	這些附有魔法的投擲斧能造成額外的傷害			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
鐵之力量	—	—	5000	15000
說明	增加你的生命值(需要石之力量)			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
黑暗救贖	XX	YAAY	7000	11000
說明	組合技：能夠有效並迅速地解決有盾牌的敵人			



等級 6

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
摩瑞亞之怒		Y	7000	—
說明	一種最具威力，能放出火球環的火焰致命攻擊(需要山脈之怒)			

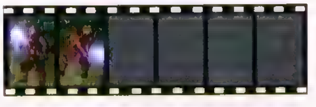
技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
護盾劈裂者	O	YYBY	7000	11000
說明	組合技：用在強大的敵人身上，能夠摧毀盾牌，將他擊倒在地，並施予重擊			

等級 7

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
索倫之死	R2	XR	9000	12000
說明	連續技：格擋，然後立刻殺死一名攻擊中的強獸人			

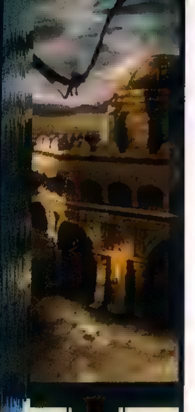


技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
摩瑞亞之斧	L1+X	L+A	5500	—
說明	這些附有魔法的斧頭在擊中目標時會釋放出閃電弧(需要伊魯伯之斧)			



技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
王者斧術	L1+R1+L2+R2	L+R	7000	—
說明	增加傷害力並更快進入完美模式(需要孤山傳說)			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
遠征軍之力量	—	—	5000	15000
說明	增加你的生命值(需要鐵之力量)			



等級 8

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
閃電攻擊	X△XX	AYAA	7000	11000
說　明	組合技：連續迅速和有力的攻擊將可殺死一名以上無護盾的敵人			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
葛羅茵之力量	—	—	5000	—
說　明	增加你的生命值(需要遠征軍之力量)			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
擊殺區	—	—	10000	20000
說　明	增加你在戰鬥中處於完美模式下的時間			

等級 9

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
聖盔之鎚	△△△	YYY	12000	20000
說　明	組合技：一種致命的組合招式，能夠擊碎敵人的護盾，並再次重擊			

等級 10

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
迅速制裁	XXXX	AAAA	12000	20000
說　明	組合技：一種對付無盾牌敵人的快速致命組合招式			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
凱薩督姆之力量	—	—	5000	—
說　明	增加你的生命值(需要葛羅茵之力量)			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
矮人斧術	—	—	25000	25000
說　明	增加你的強攻的傷害力			



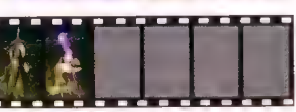
甘道夫

等級 2

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
半獸人之死	R2	XR	5000	8000
說明	連續技：格擋，然後立刻殺死一名攻擊中的半獸人			



技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
戰爭迷霧		Y	4000	—
說明	這種攻擊會召喚一種能夠擊倒敵人的攝敵雲霧			

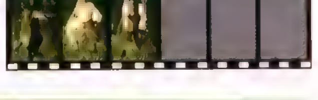


技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
石之力量	—	—	5000	15000
說明	增加你的生命值			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
半獸人斧手	XX	AAY	1000	3000
說明	組合技：一種能有效消滅無盾牌的敵人的組合技			



技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
最終審判	X○R2	ABR	5000	8000
說明	組合技：用此組合技重傷、擊倒，然後解決強大的敵人			

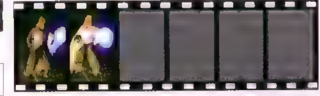


等級 3

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
巫師之力	L1+R1+L2+R2	L+R	3500	—
說明	魔法護盾能夠造成額外的傷害，並增加持續的時間			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
起身復仇	X	A	10000	20000
說明	當你站起來後立刻發動攻擊，突襲敵人			

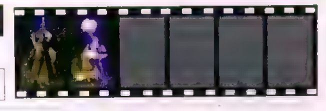
技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
聖徒之光	L1+X	L+A	5000	—
說明	這種閃電投射物能造成額外的傷害			

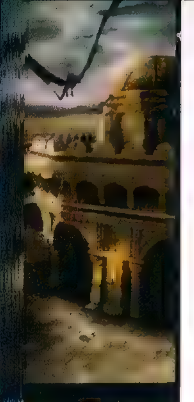




等級 4

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
雅諾之怒		Y	5000	—
說明	一種更具威力，能創造出一個閃電環的火焰致命攻擊(需要戰爭迷霧)			





技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
炎魔之擊	X○△	ABY	5000	8000
說明	組合技：用此組合技重傷、擊倒，然後重擊你的敵人			



等級 5

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
戰士之死	R2	XR	7000	10000
說明	連續技：格擋，然後立刻殺死一名人類大小的敵人			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
鐵之力量	—	—	5000	15000
說明	增加你的生命值(需要石之力量)			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
鍛爐之光	L1+X	L+A	5500	—
說明	這種魔法投射物能使敵人著火(需要聖徒之光)			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
黑暗救贖	△XX△	YAAY	7000	11000
說明	組合技：能夠有效並迅速地解決有盾牌的敵人			



等級 6

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
魚登烈焰		Y	7000	—
說明	一種最具威力，能創造一個使敵人著火的火焰圈的火焰致命攻擊(需要邪諾之怒)			

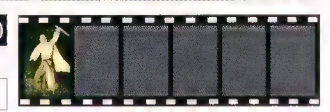
技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
護盾劈裂者	[illegible]	YYBY	7000	11000
說明	組合技：用在強大的敵人身上，能夠摧毀盾牌，將他擊倒在地，並施予重擊			



等級 7

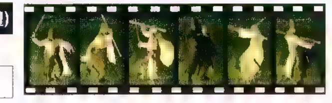
技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
索倫之死	R2	XR	9000	12000
說明	連續技：格擋，然後立刻殺死一名攻擊中的強獸人			

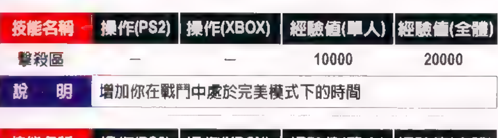
技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
帕蘭特里之力	L1+L2+R1+R2	L+R	7000	—
說明	魔法護盾能使敵人彈得更遠，並增加持續時間(需要巫師之力)			



等級 8

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
閃電攻擊	X△XX	AYAA	7000	11000
說明	組合技：連續迅速和有力的攻擊將可殺死一名以上無護盾的敵人			





技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
擊殺區	—	—	10000	20000
說　明	增加你在戰鬥中處於完美模式下的時間			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
遠征軍之力量	—	—	5000	15000
說　明	增加你的生命值(需要鐵之力量)			

等級 9

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
聖盔之鎚	△△△	YYY	10000	20000
說　明	組合技：一種致命的組合招式，能夠擊碎敵人的護盾，並再次重擊			



等級 10

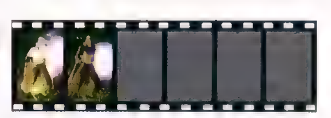
技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
迅速制裁	XXXX	AAAA	12000	20000
說　明	組合技：一種對付無盾牌敵人的快速致命組合招式			



技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
庇護所大法	L1+L2+R1+R2	L+R	10500	—
說　明	魔法護盾能將敵人彈倒在地，並增加持續時間(需要帕蘭特里之力)			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
埃斯塔力之力	—	—	25000	—
說　明	增加你的遠程和火焰致命攻擊的傷害力			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
主神之光	L1+X	L+A	7000	—
說　明	這種光的投射物能穿過許多敵人，並使他們著火(需要鍛爐之光)			





戰技分析



山姆

等級 2

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
半獸人之死	R2	XR	5000	8000
說明	連續技：格擋，然後立刻殺死一名攻擊中的半獸人			



技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
半獸人斧手	XX	AAY	1000	3000
說明	組合技：一種能有效消滅無盾牌的敵人的組合技			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
最終審判	X[illegible]R2	ABR	5000	8000
說明	組合技：用此組合技重傷、擊倒，然後解決強大的敵人			

等級 3

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	驗經值(單人)	經驗值(全體)
毒刀		Y	4000	—
說明	一種能夠造成連續傷害的火焰致命攻擊			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
哈爾達斗篷	L1+R1+L2+R2	L+R	3500	—
說明	增加哈比人使用他的精靈斗篷時的隱形時間			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
起身復仇	X	A	10000	20000
說明	當你站起來後立刻發動攻擊，突襲敵人			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
石之力量	—	—	5000	15000
說明	增加你的生命值			

等級 4

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	驗經值(單人)	經驗值(全體)
炎魔之擊	X[illegible]	ABY	5000	8000
說明	組合技：用此組合技重傷、擊倒，然後重擊你的敵人			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
戰士之死	R2	XR	7000	10000
說明	連續技：格擋，然後立刻殺死一名人類大小的敵人			





等級 5

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
闇影之雲	△	Y	5000	—
說明	產生一陣能夠造成連續傷害的毒霧(需要毒刀)			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
毒匕首	L1+X	L+A	5500	—
說明	每把擊中敵人的匕首都能夠造成連續傷害			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
鐵之力量	—	—	5000	1500
說明	增加你的生命值(需要石之力量)			



技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
黑暗救贖	△XX△	YAAY	7000	11000
說明	組合技：能夠有效並迅速地解決有盾牌的敵人			

等級 6

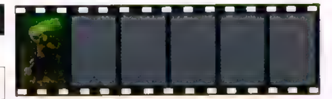
技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
凱勒鵬斗篷	L1L2R1R2	L+R	7000	—
說明	增加哈比人使用他的精靈斗篷時的隱形時間(需要哈爾達斗篷)			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
護盾劈裂者	△△○△	YYBY	7000	11000
說明	組合技：用在強大的敵人身上，能夠摧毀盾牌，將他擊昏在地，並施予重擊			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
索倫之死	□R2	XR	9000	12000
說明	連續技：格擋，然後立刻殺死一名攻擊中的強獸人			

等級 7

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
遠征軍之力量	—	—	5000	15000
說明	增加你的生命值(需要鐵之力量)			

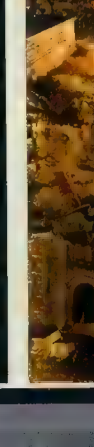


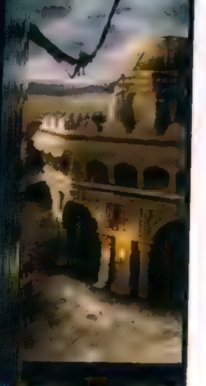
技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
魔窟匕首	L1+X	L+A	7000	—
說明	哈比人最具傷害力的遠程攻擊(需要毒匕首)			

等級 8



技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
閃電攻擊	X△XX	AYAA	7000	11000
說明	組合技：連續迅速和有力的攻擊將可殺死一名以上無護盾的敵人			







技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
擊殺區	—	—	10000	20000
說　明	增加你在戰鬥中處於完美模式下的時間			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
半身人力量	—	—	5000	—
說　明	增加你的生命值(需要遠征軍之力量)			

等級 9

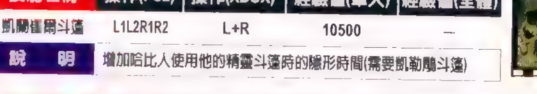
技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
狂怒之雲		Y	7000	—
說　明	一種最具威力，能夠造成連續傷害的毒雲(需要闇影之雲)			



技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
聖盃之鎚		YYY	12000	20000
說　明	組合技：一種致命的組合招式，能夠擊碎敵人的護盾，並再次重擊			

等級 10

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
迅速制裁	XXXX	AAAA	12000	20000
說　明	組合技：一種對付無盾牌敵人的快速致命組合招式			



技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
凱蘭崔爾斗篷	L1L2R1R2	L+R	10500	—
說　明	增加哈比人使用他的精靈斗篷時的隱形時間(需要凱勒鵬斗篷)			

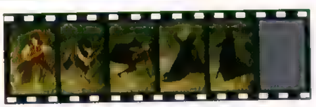
技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
老爹之力量	—	—	25000	—
說　明	當從敵人背後攻擊時，增加所有刀劍攻擊所造成的傷害			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
巴金斯力量	—	—	5000	—
說　明	增加你的生命值(需要半身人力量)			

佛羅多

等級 2

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
半獸人之死	R2	XR	5000	8000
說明	連續技：格擋，然後立刻殺死一名攻擊中的半獸人			



技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
半獸人斧手	XX	AAY	1000	3000
說明	組合技：一種能有效消滅無盾牌的敵人的組合技			



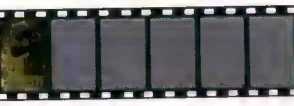
技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
最終審判	X R2	ABR	5000	8000
說明	組合技：用此組合技重傷、擊倒，然後解決強大的敵人			

等級 3

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
毒刀		Y	4000	—
說明	一種能夠造成連續傷害的火焰致命攻擊			



技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
哈爾達斗篷	L1+R1+L2+R2	L+R	3500	—
說明	增加哈比人使用他的精靈斗篷時的隱形時間			



技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
起身復仇	X	A	10000	20000
說明	當你站起來後立刻發動攻擊，突襲敵人			



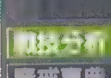
技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
石之力量	—	—	5000	15000
說明	增加你的生命值			

等級 4

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
炎魔之擊	X	ABY	5000	8000
說明	組合技：用此組合技重傷、擊倒，然後重擊你的敵人			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
戰士之死	R2	XR	7000	10000
說明	連續技：格擋，然後立刻殺死一名人類大小的敵人			







等級 5

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
闇影之雲		Y	5000	—
說明	產生一陣能夠造成連續傷害的毒雲(需要毒刀)			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
毒匕首	L1+X	L+A	5500	—
說明	每把擊中敵人的匕首都能夠造成連續傷害			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
鐵之力量	—	—	5000	1500
說明	增加你的生命值(需要石之力量)			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
黑暗救贖	XX	YAAY	7000	11000
說明	組合技：能夠有效並迅速地解決有盾牌的敵人			



等級 6

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
凱勒鵬斗篷	L1L2R1R2	L+R	7000	—
說明	增加哈比人使用他的精靈斗篷時的隱形時間(需要哈爾達斗篷)			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
護盾劈裂者		YYBY	7000	11000
說明	組合技：用在強大的敵人身上，能夠摧毀盾牌，將他擊倒在地，並施予重擊			

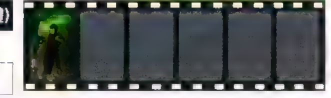
技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
索倫之死	R2	XR	9000	12000
說明	連續技：格擋，然後立刻殺死一名攻擊中的強獸人			



等級 7

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
遠征軍之力量	—	—	5000	15000
說明	增加你的生命值(需要鐵之力量)			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
魔羅匕首	L1+X	L+A	7000	—
說明	哈比人最具傷害力的遠程攻擊(需要毒匕首)			



等級 8

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
閃電攻擊	X△XX	AYAA	7000	11000
說明	組合技：連續迅速和有力的攻擊將可殺死一名以上無護盾的敵人			





技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
擊殺區	—	—	10000	20000
說　明	增加你在戰鬥中處於完美模式下的時間			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
半身人力量	—	—	5000	—
說　明	增加你的生命值(需要遠征軍之力量)			

等級 9

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
狂怒之雲	△	Y	7000	—
說　明	一種最具威力，能夠造成連續傷害的毒雲(需要闇影之雲)			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
聖盔之鎚	[illegible]	YYY	12000	20000
說　明	組合技：一種致命的組合招式，能夠擊碎敵人的護盾，並再次重擊			

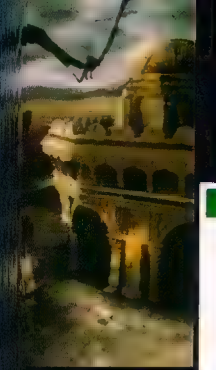
等級 10

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
迅速制裁	XXXX	AAAA	12000	20000
說　明	組合技：一種對付無盾牌敵人的快速致命組合招式			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
凱爾崔爾斗篷	L1L2R1R2	L+R	10500	—
說　明	增加哈比人使用他的精靈斗篷時的隱形時間(需要凱勒爾斗篷)			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
老爹之力量	—	—	25000	—
說　明	當從敵人背後攻擊時，增加所有刀劍攻擊所造成的傷害			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
巴金斯力量	—	—	5000	—
說　明	增加你的生命值(需要半身人力量)			



戰技分析

法拉墨

等級 2

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
半獸人之死	□R2	XR	5000	8000
說明	連續技：格擋，然後立刻殺死一名攻擊中的半獸人			



技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
遊俠之怒	△	Y	4000	—
說明	一種造成閃電傷害的致命攻擊			

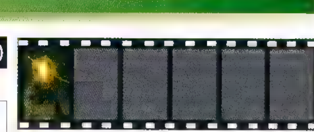


技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
半獸人斧手	XX△	AAY	1000	3000
說明	組合技：一種能有效消滅無盾牌的敵人的組合技			

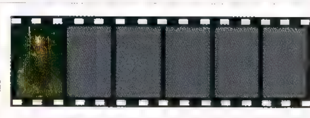


技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
最終審判	X○R2	ABR	5000	8000
說明	組合技：用此組合技重傷、擊倒，然後解決強大的敵人			

等級 3



技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
都內丁之箭	L1+X	L+A	5000	—
說明	這些受祝福的精靈箭矢能夠造成額外的傷害			



技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
剛鐸劍聖	L1+R1+L2+R2	L+R	3500	—
說明	擁有這項特殊能力，能夠增加傷害力，並更迅速地進入完美模式			

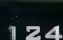
技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
石之力量	—	—	5000	15000
說明	增加你的生命值			



技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
起身復仇	X	A	10000	20000
說明	當你站起來後立刻發動攻擊，突襲敵人			

等級 4

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
荒野之怒	△	Y	5000	—
說明	一種更具威力，能讓敵人著火的火焰致命攻擊			



技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
炎魔之擊	X◯△	ABY	5000	8000
說　明	組合技：用此組合技重傷、擊倒，然後重擊你的敵人			

等級 5

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
戰士之死	R2	XR	7000	10000
說　明	連續技：格擋，然後立刻殺死一名人類大小的敵人			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
鐵之力量	—	—	5000	15000
說　明	增加你的生命值(需要石之力量)			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
黑暗救贖	△XX△	YAAY	7000	11000
說　明	組合技：能夠有效並迅速地解決有盾牌的敵人			



等級 6

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
努曼諾爾之怒	△	Y	7000	—
說　明	一種最具威力，能放出火球環的火焰致命攻擊(需要荒野之怒)			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
瑞文戴爾之箭	L1+X	L+A	5000	—
說　明	這些箭矢在擊中目標時會釋放出閃電弧(需要都內丁之箭)			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
遠征軍之力量	—	—	5000	15000
說　明	增加你的生命值(需要鐵之力量)			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
盾牌劈裂者	[illegible]◯	YYBY	7000	11000
說　明	組合技：用在強大的敵人身上，能夠摧毀盾牌，將他擊倒在地，並施予重擊			

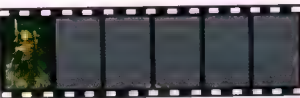


等級 7

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
索倫之死	R2	XR	9000	12000
說　明	連續技：格擋，然後立刻殺死一名攻擊中的強獸人			



技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
國王擁力者	L1+R1+L2+R2	L+R	7000	—
說　明	增加傷害力並更快進入完美模式(需要剛鐸劍聖)			





等級 8

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
秘銀之箭	L1+X	L+A	7000	–
說明	這些魔法箭矢能讓你的敵人着火(需要瑞文戴爾之箭)			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
閃電攻擊	X XX	AYAA	7000	11000
說明	組合技：連續迅速和有力的攻擊將可殺死一名以上無盾的敵人			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
擊殺區	–	–	10000	20000
說明	增加你在戰鬥中處於完美模式下的時間			

等級 9

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
聖盔之距		YYY	12000	20000
說明	組合技：一種致命的組合招式，能夠擊碎敵人的盾牌，並再次重擊			

等級 10

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
迅速制裁	XXXX	AAAA	12000	20000
說明	組合技：一種對付無盾牌敵人的快速致命組合招式			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
暮星之力量	–	–	5000	–
說明	增加你的生命值(需要遠征軍之力量)			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
王者劍術	–	–	25000	–
說明	增加你的快攻的傷害力			

皮聘

等級 2

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
半獸人之死	□R2	XR	5000	8000
說　明	連續技：格擋，然後立刻殺死一名攻擊中的半獸人			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
半獸人斧手	XX△	AAY	1000	3000
說　明	組合技：一種能有效消滅無盾牌的敵人的組合技			



技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
最終審判	X○R2	ABR	5000	8000
說　明	組合技：用此組合技重傷、擊倒，然後解決強大的敵人			

等級 3

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
毒刀	△	Y	4000	—
說　明	一種能夠造成連續傷害的火焰致命攻擊			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
哈爾達斗篷	L1+R1+L2+R2	L+R	3500	—
說　明	增加哈比人使用他的精靈斗篷時的隱形時間			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	驗值(單人)	驗值(全體)
起身復仇	X	A	10000	20000
說　明	當你站起來後立刻發動攻擊，突襲敵人			

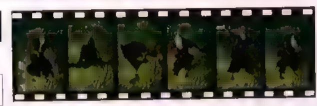


技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
石之力量	—	—	5000	15000
說　明	增加你的生命值			

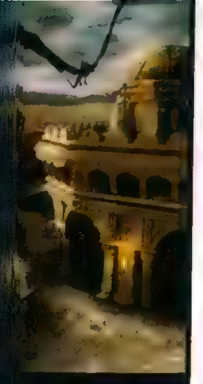
等級 4

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
炎魔之擊	X○△	ABY	5000	8000
說　明	組合技：用此組合技重傷、擊倒，然後重擊你的敵人			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
戰士之死	□R2	XR	7000	10000
說　明	連續技：格擋，然後立刻殺死一名人類大小的敵人			







戰技分析

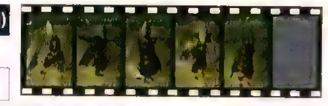
THE LORD OF THE RINGS
THE RETURN OF THE KING

等級 5

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
闇影之雲	△	Y	5000	—
說明	產生一陣能夠造成連續傷害的毒雲(需要毒刀)			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
毒匕首	L1+X	L+A	5500	—
說明	每把擊中敵人的匕首都能夠造成連續傷害			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
鐵之力量	—	—	5000	1500
說明	增加你的生命值(需要石之力量)			



技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
黑暗救贖	△XX△	YAAY	7000	11000
說明	組合技：能夠有效並迅速地解決有盾牌的敵人			

等級 6

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
凱勒鵬斗篷	L1L2R1R2	L+R	7000	—
說明	增加哈比人使用他的精靈斗篷時的隱形時間(需要哈爾達斗篷)			

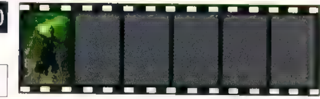


技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
護盾劈裂者	[illegible]	YYBY	7000	11000
說明	組合技：用在強大的敵人身上，能夠摧毀盾牌，將他擊倒在地，並施予重擊			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
索倫之死	R2	XR	9000	12000
說明	連續技：格擋，然後立刻殺死一名攻擊中的強獸人			

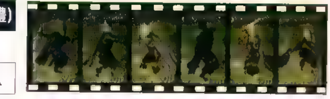
等級 7

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
遠征軍之力量	—	—	5000	15000
說明	增加你的生命值(需要鐵之力量)			



技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
魔窟匕首	L1+X	L+A	7000	—
說明	哈比人最具傷害力的遠程攻擊(需要毒匕首)			

等級 8



技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
閃電攻擊	X△XX	AYAA	7000	11000
說明	組合技：連續迅速和有力的攻擊將可殺死一名以上無護盾的敵人			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
擊殺區	—	—	10000	20000
說明	增加你在戰鬥中處於完美模式下的時間			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
半身人力量	—	—	5000	—
說明	增加你的生命值(需要遠征軍之力量)			

等級 9

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
狂怒之雲	△	Y	7000	—
說明	一種最具威力，能夠造成連續傷害的毒雲(需要闇影之雲)			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
聖盔之鎚	△△△	YYY	12000	20000
說明	組合技：一種致命的組合招式，能夠擊碎敵人的護盾，並再次重擊			

等級 10

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
迅速制裁	XXXX	AAAA	12000	20000
說明	組合技：一種對付無盾牌敵人的快速致命組合招式			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
凱爾崔爾斗篷	L1L2R1R2	L+R	10500	—
說明	增加哈比人使用他的精靈斗篷時的隱形時間(需要凱勒鵰斗篷)			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
老爹之力量	—	—	25000	—
說明	當從敵人背後攻擊時，增加所有刀劍攻擊所造成的傷害			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
巴金斯力量	—	—	5000	—
說明	增加你的生命值(需要半身人力量)			



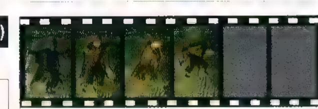
梅里

等級 2

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
半獸人之死	□R2	XR	5000	8000
說明	連續技：格擋，然後立刻殺死一名攻擊中的半獸人			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
半獸人斧手	XX△	AAY	1000	3000
說明	組合技：一種能有效消滅無盾牌的敵人的組合技			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
最終審判	X○R2	ABR	5000	8000
說明	組合技：用此組合技重傷、擊倒，然後解決強大的敵人			



等級 3

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
毒刀	△	Y	4000	—
說明	一種能夠造成連續傷害的火焰致命攻擊			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
哈爾達斗篷	L1+R1+L2+R2	L+R	3500	—
說明	增加哈比人使用他的精靈斗篷時的隱形時間			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
起身復仇	X	A	10000	20000
說明	當你站起來後立刻發動攻擊，突襲敵人			

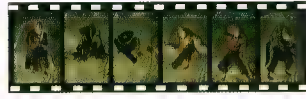
技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
石之力量	—	—	5000	15000
說明	增加你的生命值			

等級 4

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
炎魔之擊	X○△	ABY	5000	8000
說明	組合技：用此組合技重傷、擊倒，然後重擊你的敵人			



技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
戰士之死	□R2	XR	7000	10000
說明	連續技：格擋，然後立刻殺死一名人類大小的敵人			

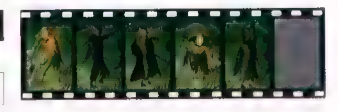


等級 5

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
闇影之雲		Y	5000	—
說明	產生一陣能夠造成連續傷害的毒雲(需要毒刀)			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
毒匕首	L1+X	L+A	5500	—
說明	每把擊中敵人的匕首都能夠造成連續傷害			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
鐵之力量	—	—	5000	1500
說明	增加你的生命值(需要石之力量)			

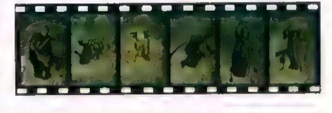


技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
黑暗救贖	XX	YAAY	7000	11000
說明	組合技：能夠有效並迅速地解決有盾牌的敵人			

等級 6

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
凱勒鵬斗篷	L1L2R1R2	L+R	7000	—
說明	增加哈比人使用他的精靈斗篷時的隱形時間(需要哈爾達斗篷)			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
護盾劈裂者		YYBY	7000	11000
說明	組合技：用在強大的敵人身上，能夠摧毀盾牌，將他擊倒在地，並施予重擊			



技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	驗值(單人)	驗值(全體)
索倫之死	R2	XR	9000	12000
說明	連續技：格擋，然後立刻殺死一名攻擊中的強獸人			

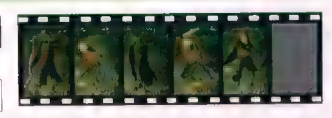
等級 7

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
遠征軍之力量	—	—	5000	15000
說明	增加你的生命值(需要鐵之力量)			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
魔窟匕首	L1+X	L+A	7000	—
說明	哈比人最具傷害力的遠程攻擊(需要毒匕首)			

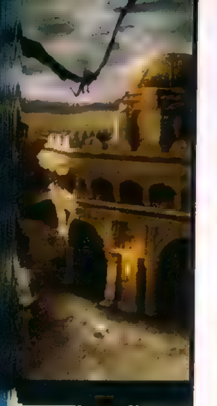


等級 8



技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
閃電攻擊	X XX	AYAA	7000	11000
說明	組合技：連續迅速和有力的攻擊將可殺死一名以上無盾的敵人			





戰技分析

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
擊殺區	—	—	10000	20000
說　明	增加你在戰鬥中處於完美模式下的時間			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
半身人力量	—	—	5000	—
說　明	增加你的生命值(需要遠征軍之力量)			

等級 9

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
狂怒之雲		Y	7000	—
說　明	一種最具威力，能夠造成連續傷害的毒雲(需要闇影之雲)			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
聖盔之鎚		YYY	12000	20000
說　明	組合技：一種致命的組合招式，能夠擊碎敵人的護盾，並再次重擊			

等級 10

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
迅速制裁	XXXX	AAAA	12000	20000
說　明	組合技：一種對付無盾牌敵人的快速致命組合招式			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
凱勒崔爾斗篷	L1L2R1R2	L+R	10500	—
說　明	增加哈比人使用他的精靈斗篷時的隱形時間(需要凱勒崔爾斗篷)			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
老爹之力量	—	—	25000	—
說　明	當從敵人背後攻擊時，增加所有刀劍攻擊所造成的傷害			

技能名稱	操作(PS2)	操作(XBOX)	經驗值(單人)	經驗值(全體)
巴金斯力量	—	—	5000	—
說　明	增加你的生命值(需要半身人力量)			

魔戒事典

LORD OF THE RINGS THE RETURN OF THE KING

種族介紹

哈比人（Hobbit）

一般身高約 2 呎至 4 呎，在一般的 RPG 小說中也稱為半身人，與其他種族比較起來，是相當嬌小的種族。但老天爺還是很公平的賜給他們耳聰目明的特性，很高的靈活度以及武器方面的天份。

她們個性溫和善良，喜歡接近大自然，他們擁有孩童般的純真，過著與世無爭的農耕生活，哈比族身材矮小，擁有一雙長滿捲毛的大腳和一對尖耳朵，他們住在山壁挖出來的山洞中，喜歡享受生活中簡單的樂趣，包括抽煙、美食還有說故事。

這個愛好和平的種族，雖然很少出現驍勇善戰的戰士。但把他們逼急了，他們也會奮不顧身的戰鬥，而哈比人抓狂時的戰鬥力有多強，端看山姆對屍羅那一戰，我想大家應該就很清楚了。一般而言，他們是愛吃(據說一天吃六餐)又愛歡笑的種族，動不動就想開宴會。這種樂天知命的個性，也因此使他們比較能抵抗魔戒的影響。

雖然一般哈比人都習慣住在洞穴中，但某些職工也會在地面上建房子，圓形窗戶是哈比人的最大特徵。在社會組織方面，因為，哈比人並沒有所謂的政府組織，頂多有個村長負責協調全村的事務。而村長底下，只有簡單的警察組織與郵務系統。

矮人（Dwarf）

也是個身材矮小的種族，但與哈比人不同的是，矮人都長得十分粗壯。他們的個性是吃苦耐勞，而且脾氣十分固執，恩怨分明。不論是喜好或仇恨，都非常不容易改變或消失。雖然說因為天生身材較為粗短的關係，所以在戰鬥上有先天的限制，不過與生具來的蠻力，卻能夠彌補這個缺點。因為上述的特性，使得矮人成為天生的戰士，所以在戰場上常常可以看到矮人強壯的身軀。一般來說，矮人常用的武器是戰斧或戰槌，這點從金靂身上就可獲得證明。

製造加工業是矮人的專長，寶石尤其是他們的最愛。他們也有類似人類的王國，但有不少王國在與黑暗勢力的衝突中被毀。許多矮人因此在外流浪。為了求生存，有不少人溶入了人類社會，只有極少數矮人會受到黑暗勢力的誘惑。矮人王雖然也拿到了索倫的魔戒，但比起人類，矮人們受到的影響比較小；魔戒的邪氣頂多只會讓持有的矮人王對黃金珠寶變得更加貪婪。至於權力，矮人們並沒有興趣。

女性稀少是矮人族很要命的特性之一，據說矮人族的女性人口還不到全族的 1/3。對一夫一妻制的矮人族而言，這意味著有許多男人討不到老婆。更麻煩的是，有的矮人女性根本沒有結婚的意願。女矮人也長鬍子，而且她們除非有緊急狀況，平常不會拋頭露面，連家門都很少出。因此其他種族的人很少看過女矮人。因此，常常有人取笑矮人，說他們都是「從石頭裡蹦出來的」。

人　類　(Man)

與其他種族比較起來，人類是相當脆弱的種族；他們的生命短暫、容易生病、有無窮的欲望、常常自相殘殺、又很容易被黑暗勢力所影響。不過也因為人類這樣的特性，使得人類成為最有學習成長能力的一個種族。長度恰當的生命讓人類有旺盛的成長慾望，不像生命短暫的種族放棄成長，享受當下；也不像長命的精靈一般看破一切，而失去創造力與活力。因此時代的巨輪，讓擁有如此特性的人類在世界舞台上的份量逐漸加重。

在遠古時代，人類曾經與精靈族攜手擊破了黑暗勢力。有一部份的人類獲得了特權，得以渡海到西方聖地，這隻民族被視為精靈之友，學會並使用精靈語，同時也獲得了精靈的長壽與智慧。後來，這批人類卻觸怒了神，妄想向神挑戰，結果幾乎全部被消滅。只有伊蘭迪爾(埃西鐸的父親)帶著部份族人逃到了中土世界，這批人被稱為登丹人。仍與精靈關係密切的登丹人，曾經在歷史上風光一時，後來卻因為皇室間彼此的內鬨而逐漸衰微。

人類因為旺盛的慾望，所以在所有的種族中最容易被魔戒的邪氣所影響，可說是毫無抵抗力。不僅如此，任何有類似性質的魔法物品(如晶石)，都很容易影響人類的心靈，讓人類陷入萬劫不復。

精　靈　(Elf)

最高貴的種族，擁有長生不老的特性。他們擁有比人類細瘦的身軀，最大特徵是一對尖耳朵，以人類的審美觀來說，精靈們的外表是充滿靈性而俊俏美麗的。在古代歷史中(第一紀元與第二紀元)，這隻高貴的種族都發揮了絕對的影響力，主導了歷史的走向，並趕走了黑暗勢力。

但也許是長生不老的特性，使得這個種族逐漸失去了活力，他們變得只會活在過去的歷史中，並失去了創造力與活力。他們雖然不會衰老，但受傷還是有可能致死。或許是因為身軀較為細瘦，而且長久以來居住在森林中的關係，精靈族最擅長的武器是弓箭。

在所有種族中，精靈對魔戒的抵抗力最高。雖然三只邪惡的魔戒早就交到精靈族手中，但這對無欲而剛的精靈族而言，卻起不了什麼作用。持有魔戒的人類之王，通通變成了戒靈；而持有魔戒的矮人王，也一一被索倫的手下逮到，只有精靈族，索倫一直對他們毫無辦法。雖然如此，這支高貴的種族，卻註定要因為失去的創造力與活力，退出中土世界的歷史舞台，讓人類成為主角。



樹　人



傳說法貢森林是活的，裡面有一種古老的生物一直在保護這些樹木，整座森林充滿了神秘感。

而這種傳說中的古老生物，就是會走路說話的巨大樹人，當皮聘他們和其中一個年歲最古老的樹人樹鬍結成朋友，他們才發現這個傳說是真的。樹鬍對梅里和皮聘的影響，以及皮聘和梅里對樹鬍的影響很有意思，要是樹鬍沒有認識這兩個哈比人，他大概也不會做出什麼大事。同樣地，要是樹鬍沒跟梅里和皮聘說：『邪惡力量也許會統治世界，但是善良力量隨時會把世界奪回來』，他們也不會有任何成長，進而對這世界做出更大的貢獻。

樹人是與精靈一樣古老的種族，他們是天生的牧樹者，崇尚自然，並且對語言情有獨鍾。他們擁有獨特的語言，不但音節長而且複雜難懂。除此之外，他們也精通這個世上所有的語言。



樹人本來沒有興趣捲入這場正邪之戰，他們認為只要順其自然，善良勢力遲早會奪回主控權。但當樹人得知薩魯曼在艾辛格大肆破壞的惡行後，震怒的樹人們立刻向艾辛格發動了致命的打擊。

半獸人(Orc)

這是由黑暗勢力所培育出來的邪惡種族：他們沒有自己的文化，也沒有自己的語言。所以，他們常常東拉西湊，找一些其它種族語言裡的單字來用。因此，他們的「語言」常常在變，往往各個地方所使用的半獸人語言都無法順利溝通。

不僅如此，半獸人還是個邪惡的種族。基本上，半獸人的世界觀很簡單，就是「弱肉強食」。因此，只要有任何機會，他們不會放棄任何對其它種族打鬥搶奪，甚至在半獸人之間，互相殘殺也是家常便飯。與人類比起來，這個種族對於邪惡勢力更沒有抵抗力，而且會輕易屈服於邪惡力量的驅使。

強獸人



被魔戒所迷惑的薩魯曼，則在艾辛格創造出半獸人的亞種：強獸人(Uruk)。這個人類與半獸人的混血種，比半獸人更強悍，腦袋也比較管用。臉上的白掌紋，則是強獸人的註冊商標。

強獸人高大強壯，他們沒有痛苦、罪惡感或恐懼的概念，他們唯一的弱點就是會意見不合、爭吵不休，因為每一個強獸人都太強勢了，在故事中，梅里和皮聘很快就利用他們這個弱點順利脫逃。而在發現佛羅多之後，強獸人與半獸人之間，會因為佛羅多身上的裝備而大打出手，也是因為這樣的特性所引起的。

食人妖

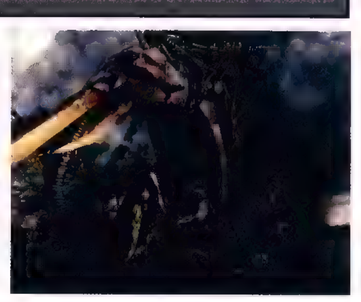
遠在盤古開天時代，食人妖就已經存在。這個古老的種族，雖然體形巨大，又有怪力，但腦筋卻笨得離譜。而索倫很早就開始和他們打交道，將他們收為部下，並且致力於種族的改良。



到了魔戒聖戰的時代，食人妖不但保有了巨大的體型與怪力，而且變得更敏捷，腦筋也靈活多了。與半獸人一樣的是，這個種族由於只有單獨的慾念，而不具有任何的理性，因此對邪氣也毫無抵抗力，會完全服從索倫的意志。

猛瑪

類似大象的巨獸，被索倫軍當成巨型活戰車。龐大的體型常讓敵人驚慌失措，也相當難以對付。但事實上，猛瑪相當難以駕馭，牠們也完全不在乎會不會踩到友軍，當猛瑪失控時往往會造成獸人軍的傷亡。



由於猛瑪的皮膚相當厚而且堅硬，因此一般的士兵手持兵器很難對猛瑪造成致命性的傷害。要殺死猛瑪，除了用巨弩或者是投石器等大型兵器之外，剩下的辦法就是從他的眼睛以長槍等武器貫入，才有可能殺死猛瑪。

戒靈



凡人在使用索倫所製造的魔戒時，其意識會一點一滴的被吸入幽界，最後與現實世界完全脫離。當初九個拿到魔戒的人類國王，就這樣成了索倫的走狗，聽從索倫的驅使。

戒靈並不會死，只能暫時的加以擊退。只要魔戒的魔力仍然存在，索倫就不會被消滅。當然，戒靈也是一樣的，因此在手持至尊魔戒的咕嚕跌下末日火山的同時，戒靈與索倫一樣的煙消雲散了。



THE LORD OF THE RINGS THE RETURN OF THE KING THE LORD OF THE RINGS THE R


祕技



秘技一覽表

注意！！除非萬不得已，請勿過度使用以下密技，否則會破壞遊戲的平衡與樂趣。

角色限定秘技一覽：

以下秘技在戰鬥中任何時候都可以使用。在戰鬥中按 **START** 鈕叫出暫定選單，再同時按住 **PS2** 的 **L1R1L2R2** 不放，或 **XBOX** 的 **LR**，接著再依序輸入操作指令即可。表中的「使用類型」，主要有兩種：一種是「反覆使用」，也就是每使用一次就會有相對的效果。另一種則是「切換」。也就是第一次輸入是打開，再輸入則關閉，第三次輸入則打開，以此類推。

秘技效果	使用類型	使用角色	操作指令(PS2)	操作指令(XBOX)
經驗值+1000	反覆使用	金靂 (Gimli)	○ ○ △ ×	B B Y A
經驗值+1000	反覆使用	甘道夫 (Gandalf)	○ △ ▲ ▼	B Y ● ●
經驗值+1000	反覆使用	梅里 (Merry)	▼ ▼ □ ×	● ● X A
經驗值+1000	反覆使用	佛羅多 (Frodo)	▼ △ ▲ ▼	● Y ● ●
經驗值+1000	反覆使用	法拉墨 (Faramir)	□ △ ▲ □	X Y ● X
經驗值+1000	反覆使用	亞拉岡 (Aragorn)	▲ □ △ ×	● X Y A
經驗值+1000	反覆使用	山姆 (Sam)	△ × ▼ ×	Y A ● A
經驗值+1000	反覆使用	皮聘 (Pippin)	△ × □ ×	Y A X A
經驗值+1000	反覆使用	勒苟拉斯 (Legolas)	× △ ▲ ×	A Y ● A

秘技效果	使用類型	使用角色	操作指令(PS2)	操作指令(XBOX)
開放第 2 級技能	切換	梅里	○ ▼ □ □	B ● X X
開放第 2 級技能	切換	亞拉岡	○ △ × △	B Y A Y
開放第 2 級技能	切換	山姆	○ × ○ △	B A B Y
開放第 2 級技能	切換	甘道夫	▼ △ × △	● Y A Y
開放第 2 級技能	切換	皮聘	▼ × ▼ ▲	● A ● ●
開放第 2 級技能	切換	勒苟拉斯	□ □ ○ □	X X B X
開放第 2 級技能	切換	金靂	▲ ○ □ □	● B X X
開放第 2 級技能	切換	佛羅多	△ ▲ ▼ ○	Y ● ● B
開放第 2 級技能	切換	法拉墨	× □ × ▼	A X A ●

秘技

THE LORD OF THE RINGS THE RETURN OF THE KING

秘技效果	使用類型	使用角色	操作指令(PS2)	操作指令(XBOX)
開放第 4 級技能	切換	勒苟拉斯	↓↓✕✕	↓↓AA
開放第 4 級技能	切換	亞拉岡	↓□○□	↓XBX
開放第 4 級技能	切換	梅里	□✕○↓	XAB↓
開放第 4 級技能	切換	山姆	↑↓□✕	↑↓XA
開放第 4 級技能	切換	金靂	△□↓↑	YX↓↑
開放第 4 級技能	切換	佛羅多	△↑○↓	Y↑B↓
開放第 4 級技能	切換	甘道夫	△↑□✕	Y↑XA
開放第 4 級技能	切換	皮聘	✕↓↓↓	A↓↓↓
開放第 4 級技能	切換	法拉墨	✕✕□□	AAXX

秘技效果	使用類型	使用角色	操作指令(PS2)	操作指令(XBOX)
遠距武器全滿	反覆使用	金靂	○○○✕	BBBA
遠距武器全滿	反覆使用	梅里	□○○△	XBBY
遠距武器全滿	反覆使用	皮聘	↑○↓□	↑B↓X
遠距武器全滿	反覆使用	甘道夫	△↓✕□	Y↓AX
遠距武器全滿	反覆使用	亞拉岡	△□□△	YXXY
遠距武器全滿	反覆使用	法拉墨	△↑✕✕	Y↑AA
遠距武器全滿	反覆使用	勒苟拉斯	△△△↓	YYY↓
遠距武器全滿	反覆使用	佛羅多	△△△○	YYYB
遠距武器全滿	反覆使用	山姆	✕✕○✕	AABA

秘技效果	使用類型	使用角色	操作指令(PS2)	操作指令(XBOX)
開放所有三連組合技	切換	甘道夫	↓✕△↓	↓AY↓
開放所有三連組合技	切換	亞拉岡	□↓○↑	X↓B↑
開放所有三連組合技	切換	佛羅多	□↓△□	X↓YX
開放所有三連組合技	切換	法拉墨	□△↑△	XY↑Y
開放所有三連組合技	切換	勒苟拉斯	□△△○	XYYB
開放所有三連組合技	切換	山姆	□✕○□	XABX
開放所有三連組合技	切換	金靂	↑□○□	↑XBX
開放所有三連組合技	切換	皮聘	↑↑□○	↑↑XB
開放所有三連組合技	切換	梅里	△✕↑△	YA↑Y

秘技效果	使用類型	使用角色	操作指令(PS2)	操作指令(XBOX)
將隱藏角色打開	反覆使用	佛羅多	△○○○	YBBB
讓同伴得到你所得的所有經驗值	切換	在合作模式下	↓✕✕✕	↓AAA
讓同伴得到你所得到的體力補給	切換	在合作模式下	△↑□□	Y↑XX



秘技效果	使用類型	使用角色	操作指令(PS2)	操作指令(XBOX)
開放第 6 級技能	切換	皮聘	○△○△	B Y B Y
開放第 6 級技能	切換	亞拉岡	○△□□	B Y X X
開放第 6 級技能	切換	勒苟拉斯	▼○▲▼	● B ● ●
開放第 6 級技能	切換	梅里	▼▼□△	● ● X Y
開放第 6 級技能	切換	山姆	▼▼▲▲	● ● ● ●
開放第 6 級技能	切換	佛羅多	▼▼✕△	● ● A Y
開放第 6 級技能	切換	金靂	▼△▼□	● Y ● X
開放第 6 級技能	切換	甘道夫	△△✕▲	Y Y A ●
開放第 6 級技能	切換	法拉墨	△✕▼○	Y A ● B

秘技效果	使用類型	使用角色	操作指令(PS2)	操作指令(XBOX)
開放第 8 級技能	切換	佛羅多	○○▼▼	B B ● ●
開放第 8 級技能	切換	山姆	○○△△	B B Y Y
開放第 8 級技能	切換	法拉墨	○▼▼▼	B ● ● ●
開放第 8 級技能	切換	甘道夫	○□▼▼	B X ● ●
開放第 8 級技能	切換	梅里	▼△✕□	● Y A X
開放第 8 級技能	切換	勒苟拉斯	□▲▲▼	X ● ● ●
開放第 8 級技能	切換	皮聘	□▲▲○	X ● ● B
開放第 8 級技能	切換	亞拉岡	▲□△▲	● X Y ●
開放第 8 級技能	切換	金靂	✕○▼□	A B ● X

秘技效果	使用類型	使用角色	操作指令(PS2)	操作指令(XBOX)
開放所有四連組合技	切換	佛羅多	▼□▼○	● X ● B
開放所有四連組合技	切換	甘道夫	▼△▲○	● Y ● B
開放所有四連組合技	切換	梅里	□✕□□	X A X X
開放所有四連組合技	切換	山姆	▲▼△△	● ● Y Y
開放所有四連組合技	切換	亞拉岡	▲□△▼	● X Y ●
開放所有四連組合技	切換	金靂	△□▲✕	Y X ● A
開放所有四連組合技	切換	勒苟拉斯	✕○△□	A B Y X
開放所有四連組合技	切換	法拉墨	✕□▲✕	A X ● A
開放所有四連組合技	切換	皮聘	✕✕▼○	A A ● B

秘技效果	使用類型	使用角色	操作指令(PS2)	操作指令(XBOX)
將所有訪談打開	反覆使用	特殊功能	✕□✕▲	A X A ●
開放隱藏角色	反覆使用	佛羅多	○□□✕	B X X A
開放隱藏角色	反覆使用	皮聘	△○□▼	Y B X ●
開放隱藏角色	反覆使用	梅里	✕▼▼✕	A ● ● A
開放隱藏角色	反覆使用	法拉墨	✕✕△△	A A Y Y

秘技效果	使用類型	使用角色	操作指令(PS2)	操作指令(XBOX)
開放特殊能力	切換	金靂	○□×○	B X A B
開放特殊能力	切換	亞拉岡	▼○△△	↓ B Y Y
開放特殊能力	切換	皮聘	□×○△	X A B Y
開放特殊能力	切換	山姆	▲○×○	↑ B A B
開放特殊能力	切換	甘道夫	▲▼△○	↑ ↓ Y B
開放特殊能力	切換	法拉墨	▲□○▲	↑ X B ↑
開放特殊能力	切換	梅里	▲△○○	↑ Y B B
開放特殊能力	切換	勒苟拉斯	△○×○	Y B A B
開放特殊能力	切換	佛羅多	△×▼×	Y A ↓ A

秘技效果	使用類型	使用角色	操作指令(PS2)	操作指令(XBOX)
復活次數無限	切換	合作模式	○□▲○	B X ↑ B

通用秘技一覽：

以下的密技，必須在佛羅多通過「末日裂隙」的考驗後才能使用。以下的秘技，沒有使用角色上的限定，每一個角色都可以使用。此外，在使用時機上，單人模式與合作模式是分開判定的。也就是說，假設玩家已經在單人模式通過末日裂隙的考驗，這個密技只能在單人模式中使用，合作模式下就不能使用。除非玩家也通過了合作模式的末日裂隙。

秘技效果	操作指令(PS2)	操作指令(XBOX)
所有技能開放	▲▼△□	↑ ↓ Y X
武器持續發光(攻擊力增強)	△▲△▼	Y ↑ Y ↓
遠程武器無限	□□▼○	X X ↓ B
無敵	□○□▲	X B X ↑
持續維持完美模式	○▼△×	B ↓ Y A
使敵人變色容易辨識	▼○▲□	↓ B ↑ X
體力全滿(一次)	□□○○	X X B B

THE LORD OF THE RINGS THE RETURN OF THE KING THE LORD OF THE RINGS THE R









THE LORD OF THE RINGS THE RETURN OF THE KING THE LORD OF THE RINGS THE R

幕後花絮

HE LORD OF THE RINGS THE RETURN OF THE KING THE LOR






HE LORD OF THE RINGS THE RETURN OF THE KING THE LOR



訪談資料 PART I

配音員對自己角色感想的訪談：

爲薩魯曼配音的 Christopher Lee：



「我現在的工作是，替遊戲中的薩魯曼配音。白袍薩魯曼是個領袖，而他認為自己可以成為魔戒之王。薩魯曼的力量潛藏在他的聲音中，沒有人能夠抗拒薩魯曼的意志。」

「他不只是一名能夠成就驚奇事物的巫師，他能夠說服最不可能的人們。如你所知，這就是他給人的印象：如此的有力……就像下西洋棋一樣。」

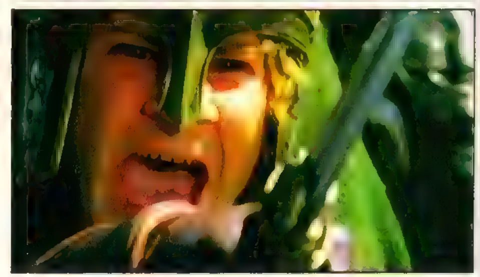
「然而，眾所皆知的是，如果你做出正確的抉擇，你可以擊敗我。如果你的抉擇錯誤，你將會是一名失敗者。」

爲梅里配音的 Dom Monaghan：

「你知道的，在夏更，梅里相當親切友善。當他穿上他的戰爭裝備，他看起來相當駭人。我認為，在這款遊戲中，會選擇梅里當作遊戲角色的人，是世上最有智慧的。」



「哈比人能夠英勇地戰鬥，並且是一流的。而他是一名投機的戰士，他是個……你知道的，食量與力量不成正比的小子。但是他充滿智慧。他可能是有史以來，最好的電玩角色。」



為山姆配音的 Sean Astin：



「在電影裡的許多場合，山姆這個角色非常……他相當悲觀，確實是如此。這帶來某種喜感的中和點。」

「他的善良和他的正義感，使他有英雄特質。同時，在面對極端危機時，他顯得很勇敢。因為這遊戲算是是動作遊戲，山姆這個角色，在遊戲裡呈現出來的，是個英勇戰鬥的山姆。我將實際地與半獸人戰鬥，而不需……挖苦他。因為他技巧高超，你不會想要傷害他的。你會覺得自己身在電影裡，主導電影的方向。」



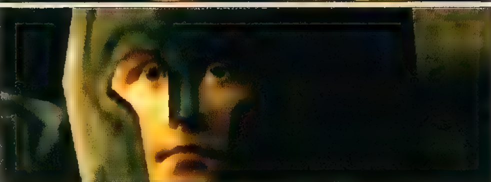
「當我第一次實際握著控制器時，正在看著與我自己非常相似的人，那讓我回想起拍攝期間的情境，看起來就如同我們坐著拍電影，而它是完全對話式的。我認為這是一套了不起的遊戲。」





為皮聘配音的 Billy Boyd：

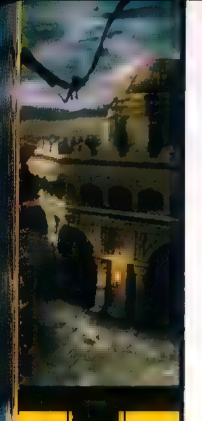




「電影中的皮聘，並不是一名戰士。他是一名足以勝任這一切的哈比人。

但在遊戲裡，你可以瞧瞧，如果皮聘是一名戰士，會是什麼樣子？我真的想要馬上用皮聘去玩。帕蘭諾平原和所有的任務。

希望大家都能用皮聘玩這個遊戲，我將挑戰一切。皮聘真的很好，皮聘就是這樣。」



爲甘道夫配音的 Ian McKellen：







「在一個夏日裡，我置身在 EA 英國總部……在那裡，我替遊戲配音。也就是你現在正在玩的遊戲。甘道夫這個角色最奇特的地方，在於有許多的分身。那看起來像是我，但是在拍攝電影時，那是我的替身。所有的打鬥場面，都是由甘道夫的特技替身完成的。」

「此外，在擁擠的打鬥場面裡，還有電腦作的甘道夫。現在，在這個遊戲裡，還有另一個甘道夫。」

「甘道夫已經七千歲了，但是他仍有做出驚人之舉的能力，他還是健步如飛……我只希望電影裡的甘道夫，像遊戲裡的甘道夫一樣身手矯健。」

「也許，最明智的，最有理解力的玩家會選擇扮演甘道夫。甘道夫應該是所有人都會喜歡的角色嗎？他是我最喜歡的角色。既使你沒看過電影，玩這個遊戲仍舊可以替你帶來許多樂趣。」

爲法拉墨配音的 David Wenham ：





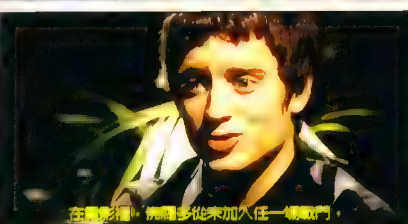
「法拉墨，剛鐸的王子，是少數幾個能夠抗拒魔戒力量的人之一。然而，法拉墨和波羅莫是兄弟。因此，由法拉墨替波羅莫前往瑞文戴爾的情況，確實有可能發生。如果這種情況真的發生，那麼或許法拉墨能夠活著回到剛鐸。」

「現在，透過開放法拉墨這個角色，我們將探索這個情況。讓你親自見證他在魔戒戰爭中，會有什麼不同的作為，祝好運。」

「玩家應該先解開法拉墨，因為他是個擁有多重技能的角色。他是個好的武士，出色的射手，同時也是戰術家。人們應該先選擇法拉墨；法拉墨在遊戲裡的戰鬥風格，充滿了力量。那是冷酷、充滿精力、暴力的行動。遊戲本身完全掌握了『王者再臨』電影所帶來的感受。我認為，你已經無法再要求更多。」

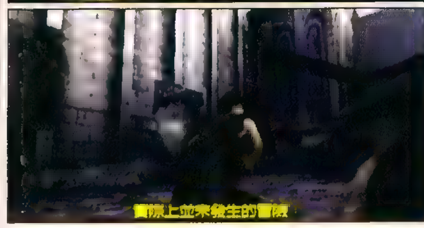
為佛羅多配音的 Elijah Wood：

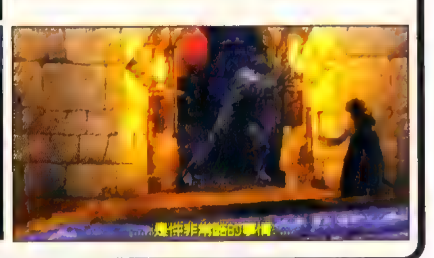




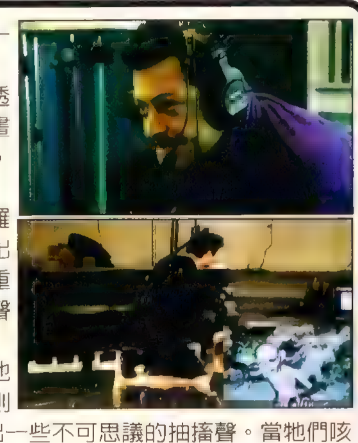
「在電影裡，佛羅多從未加入任何一場戰鬥。所以，我是最脆弱並受到魔戒毒害的角色。在遊戲裡，我將帶領佛羅多踏上一些實際上不曾發生的冒險。」

「現在，我是個可玩的角色了，太好了！佛羅多的戰鬥風格有些莽撞……或是像勒苟拉斯那樣精準。那是一種接近原始的戰鬥方式，非常的直接。將我的角色從電影移植到遊戲裡……是件非常酷的事情，也非常嚇人。選擇了佛羅多，就等於選擇了帶戒者，非常酷。我有些私心(笑)……」





為咕魯配音的 Andy Serkis：



「咕魯，對我來說，有如一個中毒癮的人。一直索求……嚴格來說，是個中了魔戒毒癮的人。」

「由於我們大量使用影像擷取技術，動畫師透過螢幕小心地檢視著標記，然後上色。影格動畫師必須讓他呈現出所有的表情。他的面部構造，和他的面部表情，是以我作為依據。」

「這些必須經過三個步驟，我和Elijah(飾演佛羅多)、Sean(飾演山姆)一起拍攝電影，我們一起演出所有的場景。然後，在影像擷取工作室裡，我重複演出所有的場景。最後，在電影裡加入我的聲音。」

「配音部份，有兩個重點。首先，試著找出他那樣說話的心理狀態。此外，一些實際的配音則是來自於貓。我們家裡養了三隻貓，它們會發出一些不可思議的抽搐聲。當牠們咳出毛球時，它們會發出……咳、咳……的聲音。由此轉變為『咕魯！咕魯！咕魯！』」

「此刻，我還沒有進行電影的配音工作，就先進行遊戲的配音工作，我認為這顯然是一趟相同的旅程。所以能夠看一看我在電影裡將看到的場景，是件非常好的事情。這是很不尋常的……在替電影配音之前，先替遊戲配音。」

訪談資料 PART II

魔戒中文化小組專訪



全球矚目的奇幻大作-魔戒，第三部的遊戲【魔戒：王者再臨】，PC 中文版已於 11 月 10 日發售，PS2 中文版本於 11 月 28 日上市。

此次中文化的成果相信玩家們親身體驗後必會有所感動，對於能製作出如此驚人成品的工作小組，玩家們想必非常好奇，為了能讓玩家們一虧中文製作的幕後秘辛，電玩 e 世代矢吹真豪（以下簡稱：矢吹）專訪了 EA 中文化部門經理彭德新先生（以下簡稱：彭）。

矢吹：請問這次魔戒中文化的工作是從什麼時候開始的呢？

彭：整體工作大約從一年前開始準備與計劃，正式動工大約在今年的夏天左右，總工時大約耗費 5 至 6 個月。

矢吹：遊戲中文化大約需要經過哪些流程？

彭：大約可分成翻譯、程式修改和語言處理等三部分，各部分所需時間都差不多，不過，通常在程式修改的部分會花費比較多一點的時間。

矢吹：翻譯的部分通常都是如何進行的？

彭：在翻譯的部分，我們要求翻譯者必須要有遊戲的經驗，在翻譯時，才能有一定的流暢度，用詞與口語的選擇也較能貼近玩家，例如：超必殺技等等。

矢吹：這次魔戒的中文化工作，總共有多少人員參與呢？

彭：台灣的部分，有 5 位人員參與，全世界與此企劃相關的人員總計有 150 位左右，是 EA 相當重視的產業。

矢吹：聽說這次的中文化工作是在國外進行的，請問地點是在哪裡呢？

彭　：遊戲的製作小組在美國，而這次中文化小組是在日本東京目黑的 EA 日本分公司進行工作，同時進行日文、中文、韓文等三國語言的轉換。



矢吹：中文化遊戲大多是在該處進行嗎？

彭　：不一定，我們會考慮最有效率的狀況後將工作進行分配，工作的地點大多在日本、英國與美國等三地，就像去年的哈利波特 2 的中文化工作就是在英國進行的，整整密集進行了三個月左右，行程相當緊湊。

矢吹：在中文化的過程中，最困難的部分在哪裡呢？

彭　：最困難的地方，大概是主機的記憶體容量問題，這是個相當棘手的情形，由於主機是使用 PC 早期的系統，對於僅有 26 個字元的英文來說，是相當足夠的，但對於總數約一萬五千字元的中文來說，差距相當的大，就算只提常用字的部分，大約也有五、六千字元左右，就以這次的魔戒 3 來說，粗估就需要兩千字元，對於初始設計僅有 720 字元左右的主機，是有著天差地別，去年在製作魔戒 2 時，就遇到了相關的問題，費了相當大的心力才解決，光是字元的部分，大約就花了整整將近一星期的時間來處理，因此，當這次魔戒 3 的程式人員開始動工時，就先進行了協調，希望能空出較多的空間以利後續的動作，魔戒 3 字元數最終雖然大約刪至 1300 字元左右，但記憶體仍然不敷使用，最後還是花費許多時程來進行程式的修改，將記憶體抓出，不然，遊戲主機可是會當機的。而為了計算這些字元，還特地寫了一套軟體來進行統計，將數萬字的原稿處理為數千字元，並找尋是否有可重覆使用的代碼，雖然有軟體協助，但在取捨時，還是頗為頭大的，例如：剛鐸的"鐸"字，雖然很少使用，但又不得不用，類似的情形，層出不窮，對製作小組而言，是個不小的考驗。

矢吹：魔戒算是動作類型遊戲，字數比較少，若是 RPG 類型遊戲，困難度是否會更大？

彭　：其實也不一定，由於動作類遊戲的運算量比較高，在動態時需要隨時平衡記憶體，反觀 RPG 的遊戲，並不一定隨時需要大量的記憶空間，就有支援其他部分的可能性。

矢吹：現在有哪些中文化遊戲正在進行中？

彭　：目前正在進行中的有 PS2 平台的榮譽勳章與模擬市民，至於明年的部分，現在還在洽談之中。





矢吹：進行中文化的遊戲是依據哪些方向來挑選的？
彭　：最主要考量的是遊戲的品質，其他還包括：商業評估、市場考量、玩家的意見、需求、口味以及在技術上是否能配合等等的因素，像有些遊戲本體並沒有字幕的製作，在中文化字幕的增加時，是否會有所阻礙等等，都是需考量的要素。

矢吹：是否有考慮將他社的遊戲進行中文化？例如：FF 系列？
彭　：這是我們一個努力的目標，畢竟他社的作品在交涉方面需要相當的時間與流程，工作小組的作業量也相當高，對於遊戲的品質也希望有完美的成果，我本身也是 FF 系列的迷，今年也曾至 SQUARE 了解該社的作業流程，進行技術上的交流，至於是否會有進一步的行動，一切都是未定數。

矢吹：中文化的遊戲是否有同步上市的可能性？
彭　：這有實際技術執行上的困難，就以 FFX-2 來說，即使是擁有廣大市場的國際版，與日本版的上市時間依然有著差異存在。EA 大約從 6 年前開始進行中文化的的行動，從當初的一年一款遊戲到近來一年 200 款遊戲，進展的幅度是相當的大，總數量大約已破半百以上，在 PC 遊戲的部分，大約 2 年前已可中英文同步發售，近兩年來才開始的跨平台遊戲，還有許多的努力空間。

矢吹：在中文化的過程中，有沒有遇到什麼有趣的事情呢？
彭　：因為工作的關係，常在各國之間走動，也因此交到了各國不同的朋友，大家彼此之間的文化差異，讓我感到非常有趣，諸如各國不同的英語使用方式，英式英文、美式英文與日式英文就有相當的差異性，字詞的使用也有不同，是相當有意思的情形。

矢吹：各國人員彼此之間的工作情形是否有差異呢？
彭　：因為大家都是 EA 的員工，所以在基本的精神理念上大致都相同，你可以發現，大家在工作上面都是很拼命的，也才能有優異的成果表現出來，不過，各國人員之間還是有些許的差異，例如日本的人員，在細節的方面真的是相當細膩，令人佩服。

矢吹：能夠比一般人提早看到「魔戒：王者再臨」的故事與畫面，請問當時有些什麼樣的感想呢？



彭　：那時的感覺真的非常棒，深深地感覺到做遊戲的好處，在預告片尚未放送之時，就已經先看得到了，真的非常感動。





矢吹：有特別欣賞哪些遊戲關卡嗎？
彭　：在佛羅多被關在塔裡的那關，有相當多的機關，是相當技巧性的關卡，而非正面性的對決，即使是攻擊力較弱的哈比人，也能有很好的表現，玩家們可以透過不同的方式進行攻擊，例如放吊燈等等，攻擊的效果，將可造成一連串的反應，相當有快感；甘道夫的部分，威力真是太強大了，讓一向偏好魔法師的我玩的相當開心。

矢吹：請問對於遊戲中文化市場的將來，您的看法如何？
彭　：玩家對於中文化的需求是與日遽增，業界對於當地的市場也相當重視，系統的層級也在逐漸提昇，例如此次的音效方面，就採用了 THX，期盼能給玩家們更多的享受，也希望玩家能了解製作小組的用心。

矢吹：對於要成為一個稱職的遊戲中文化人員，各位認為需要哪些條件？
彭　：優秀的外語能力是必要的條件，不過，更重要的是要有相當流暢的中文造詣，一般往往認為只要有外文能力即可，其實並不然，中文能力的需求也是相當重要的，否則，言不及意的半調子轉換反而更為差勁，另外，對於遊戲要有基本的認知，才能進入狀況，若對遊戲有狂熱的喜愛，在工作時可有較大的衝勁，但必須要認知的是，這是一份專業的工作，需要的是敬業的態度與專業的技能，若是在心境上無法調適，可能會有相當的挫折。

矢吹：您當初是在什麼樣的因緣際會下進入這個行業？
彭　：我自己本身學的是平面傳播，從國小的時候就開始接觸遊戲，當年主要是玩紅白機的遊戲，後來慢慢開始玩 PC 的英文 RPG 遊戲，例如【龍與地下城】等等，英文的底子，在那時就打下了不錯的根基，後來在機緣之下開始進行現在的工作直至今日。

矢吹：請對「魔戒：王者再臨」的支持者說幾句話。
彭　：身為魔戒的忠實支持者，自小說、電影期盼至今，在遊戲後製作業接觸後，對這款遊戲的評價非常高，只要是魔戒的迷，就不能錯過這款遊戲，能親自操縱故事中的角色，將是一大樂趣，人物各有特色，而且，在魔戒 3 中還新增了雙打的模式，玩家們將可以自己選擇不同的夥伴一起並肩作戰，絕對可以享受到更多的樂趣。

ARAGORN

THE LORD OF THE RINGS

THE RETURN OF THE KING

THE VIDEO GAME



GANDALF

THE LORD OF THE RINGS
THE RETURN OF THE KING
THE VIDEO GAME





NEED FOR SPEED
UNDERGROUND
極速快感：飆風再起
XBOX版 11月17日
PS2版 12月初
PC版 12月
狂飆上市
PC中文版 PS2 XBOX 英文版
nfsug.ea.com.tw
。20輛世上最熱門的改裝車種。
。數百種真實的修護改裝零件。
。全速衝刺的甩尾賽、直線加速賽與巡迴賽模式。
。最熱門的EA GAMES™ TRAX音樂。
改裝你的跑車，追求極速快感！



這不是演習！快阻止炮火的猛烈攻擊！
MEDAL OF HONOR
RISING SUN
榮譽勳章 突襲珍珠港
★ 史詩般的單人冒險
★ 體驗戰爭的震撼
★ 緊張的多人戰鬥
★ 擊敗日本帝國，與同盟並肩作戰
XBox 英文版 11月11日上市 PS2 中文版 12月上市
XBOX
PlayStation.2

發行 2003 年 11 月 初版

製作總監：陳宏銘
版權企劃：王士豪
攻略製作：謝高文
文字編輯：黃宏榮
美術執行：顧永明、
柯敏雄、楊閔舜、張招艮、陳詠盛

發行人：楊月華
發行所：銘顯文化事業有限公司
發行址：台灣台中市東區 401 建成路 700 號 12F-2
銷售專線：04-22800372
傳真電話：04-22808569
劃撥戶名：陳宏安
劃撥帳號：22463740
印刷所：燕京印刷廠有限公司

建議售價：新台幣 280 元

ISBN:986-7623-54-1





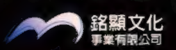









ISBN 986-7623-54-1
00280
9789867623546
NT$ 280 元 魔戒：王者再臨





ISBN 986-7623-54-1
00280
9 789867 623546
NT$ 280 元 魔戒：王者再臨

PS2

G GENERATION

NO. 004

PERFECT GUIDE BOOK

魔戒：王者再臨

完全攻略本

銘顯文化
事業有限公司

PS2 No. 004

PERFECT GUIDE BOOK

魔戒：王者再臨 完全攻略本

銘顯文化事業有限公司